Andrew Soltis

Finales de ajedrez

AGUILAR

Andrew Soltis

Gran maestro internacional

Finales de ajedrez



La mejor opción para llevar las partidas a buen término

AGUILAR

Andrew Soltis

Gran maestro internacional

Finales de ajedrez



La mejor opción para llevar las partidas a buen término

AGUILAR

Finales de ajedrez

Andrew Soltis
Gran maestro internacional

Finales de ajedrez

La mejor opción para llevar las partidas
a buen término





D.R. Copyright © 1997 by Andrew Soltis
Título original: *Grandmaster Secrets: Endings*
Edición original: Thinkers' Press Inc.; 1997
Traducción: Guil Russek

De esta edición:
D. R. © Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. de C.V., 2002
Av. Universidad 767, Col. del Valle
México, 03100, D.F. Teléfono 54 20 75 30

Distribuidora y Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S. A.
Calle 80 Núm. 10-23, Santafé de Bogotá, Colombia.
Santillana S. A.
Torrelaguna 60-28043, Madrid, España.
Santillana S. A.
Av. San Felipe 731, Lima, Perú.
Editorial Santillana S. A.
Av. Rómulo Gallegos, Edif. Zulia 1er. piso
Boleita Nte., 1071, Caracas, Venezuela.
Editorial Santillana Inc.
P.O. Box 19-5462 Hato Rey, 00919, San Juan, Puerto Rico.
Santillana Publishing Company Inc.
2043 N. W. 87 th Avenue, 33172. Miami, Fl., E. U. A.
Ediciones Santillana S. A. (ROU)
Cristóbal Echevarriarza 3535, A.P. 1606, Montevideo, Uruguay.
Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S. A.
Beazley 3860, 1437, Buenos Aires, Argentina.
Aguilar Chilena de Ediciones Ltda.
Dr. Aníbal Ariztía 1444, Providencia, Santiago de Chile.
Santillana de Costa Rica, S. A.
La Uruca, 100 mts. Este de Migración y Extranjería, San José, Costa Rica.

Primera edición: septiembre de 2002

ISBN: 968-19-1091-5

Fotografía de cubierta: Raúl González
D. R. © Diseño de cubierta: Antonio Ruano Gómez
Diseño de interiores: Times Editores, S.A. de C.V.
Revisión técnica: Vicente Herrasti

Impreso en México

Indice

Prólogo

Muchos lectores tienen la incorrecta impresión de que los autores de ajedrez escriben sus libros con gran facilidad, moviéndose desde una idea general y siguiendo su desarrollo hasta finalizar la obra, sin ninguna interrupción. No es así, como la historia de este libro demuestra.

Mi proyecto original había estado merodeando sin alteración, en lo profundo de mi mente, por un buen tiempo: me preguntaba si podría escribir un libro que enseñara el final de juego por medio de un *diálogo socrático.*

Me imaginaba una conversación que incluyera diagramas y sencillos análisis. Sería un maestro hablando en detalle a un joven jugador que conoce ya las sutilezas de algunas aperturas, y que improvisa con destreza en el medio juego pero que, al llegar a la última fase de la partida, se derrumba por completo.

Mi idea era que por medio de preguntas y respuestas, el maestro y su alumno puedan llegar a conocer y *comprender* algunos principios importantes de los finales de partida. Sé que muchos jugadores aficionados han escuchado sobre el zugzwang o la triangulación, pero no aprecian bien cómo estos métodos pueden ser utilizados en sus juegos.

Pero este plan no era fácil de realizar. Después de todo, mucha gente de talento ha intentado captar la esencia del diálogo socrático desde el año 399 a.C., sin gran éxito. Me fui dando cuenta de que este proyecto podría llegar a ser demasiado difuso, demasiado filosófico y no muy útil para alguien que quisiera entender la diferencia entre la posición Lucena y la Philidor. Como muchas de mis ideas, ésta quedó en el fondo de un archivero por más de 15 años como un montón de notas manuscritas.

En la primavera de 1993, Bob Long y yo cambiamos impresiones sobre nuestro siguiente proyecto. Comenté a Bob que un libro sobre el final de juego, honesto y fácil de entender, valdría mucho la pena, porque «la mayoría de la gente se queda perpleja tratando de imaginarse qué deben conocer sobre esta fase de la partida».

Bob me contestó que el problema con los libros de finales es que, por lo común, están «terriblemente diseñados y pobremente escritos». La información presentada a veces es obsoleta, las letras demasiado pequeñas, las palabras confusas, los párrafos muy extensos y el libro simplemente desagradable. Me preguntó si tenía idea de algún formato interesante que, al mismo tiempo, enseñara, entretuviera y además dijera algo nuevo sobre los finales.

Y así nacieron Noah y Pat. (Fue mi esposa Marcy la que propuso los nombres de estos personajes.) Recuperé la idea del diálogo pero, ya que Pat sería el típico joven de hoy en día, la conversación tendría un carácter informal. Bob y yo elaboramos un plan para separar los análisis de la plática y usar secciones de citas y ayudas visuales; el resto no tuvo mayor dificultad. ¿Y el título del libro? Bien, digamos que hubo muchos nombres propuestos antes de decidirnos por el actual.

Andy Soltis

Nueva York, 1997

Capítulo 1

Lo que sabe todo Gran maestro sobre el final del juego

Escena: *el club de ajedrez donde juega el veterano Gran maestro Noah Tall.*

Entra Pat Sayre, un joven de talento del club, que acaba de finalizar su partida donde llevaba blancas y que empezó así:

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.f4 e6 7.Ad3 Ae7 8.Df3 Cc6 9.Cxc6 bxc6 10.b3 e5 11.f5 d5 12.Ab2 g6 13.exd5 cxd5 14.0–0–0 0–0 15.The1 Dd6 16.Cxd5!? Dxd5 17.Ae4 Dc5 18.Axa8 Axf5 19.Dc6 Df2 20.Txe5! Tc8 21.Dxc8+ Axc8 22.Txe7 Af5 23.Ae4! De3+ 24.Rb1 De2 25.Axf6! Dxd1+ 26.Rb2 Ad7 27.Ad3 Dg4 28.Ac4 Df5 29.Ac3 Ab5 30.Txf7 Dxf7 31.Axf7+ Rxf7

Pat: ¡Maldita sea!

Noah: ¿Perdiste otra vez?

Pat: ¡Y de una posición totalmente ganada! Por lo menos hubiera conseguido el empate. Déjame mostrarte la partida.

Noah: No seas tan duro contigo.

Pat: ¿Por qué no? Debo ser el único idiota en el mundo capaz de perder esa posición.

Noah: Por lo menos jugaste el medio juego bastante bien.

Pat: ¿Bien? ¡Lo estaba destrozando! Incluso con sacrificio de dama. Pero luego de capturar su dama algo pasó. No se cuál fue mi error.

Noah: No fue sólo un error. Hicieron falta varios errores para dejar ir primero la victoria y luego las tablas. Pusiste los peones en el color equivocado, perdiste muchos tiempos con el rey y dejaste el alfil muy pasivo.

Pat: Y lo peor es que sé que nunca voy a mejorar. Simplemente aborrezco los finales.

Noah: Tranquilo. No eres diferente de ningún otro. Todos los aficionados detestan que las damas desaparezcan del tablero.

1



32.b4?

Con 32.Ad2 seguido de 33.c4 el blanco ganaría fácilmente.

32... Ac4
33.a3? Re6
34.Rc1?!

Pierde tiempo comparado con Ag7 y Rc3.

34 Ad5
35 g3 Rf5
36. Rd2 Rg4
37 Re3 Rh3
38 Rd4?

Con 38.Ae5 las blancas todavía están mejor.

38... Af3
39.Rc5 Rxh2
40.Ae1?

El alfil debía estar en la casilla e5.

40... h5
41.Rb6

Aquí era necesario jugar 41.c4.

41... Ae2

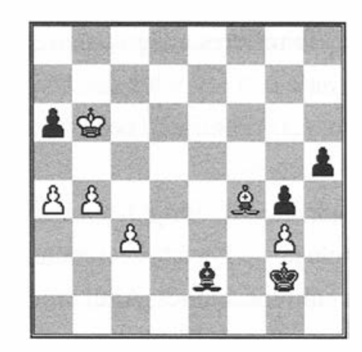
2

42.c3?

Para evitar el ataque doble 42.a4 Ad1, pero entonces 43.Rxa6 Axc2 44.a5 todavía podía ganar.

42... g5
43.Ad2 g4
44.a4? Rg2
45.Af4

3



45... **Rf3**
46.b5? **axb5**
47.axb5 **h4!**
48.Rc5 **h3**
Rinden.

El blanco decide rendirse ya que el peón negro corona en dos jugadas más

Pat: No es que yo sea tan grandioso en el medio juego, pero es que hace falta conocer tanto del final de la partida.

Noah: No es que lo necesites conocer. No debes creer todo lo que leas en libros como *Finales básicos en ajedrez*, de Reuben Fine. 75 % de lo que contienen es muy poco práctico.

Pat: Pensé que yo era el único que encontraba al libro de Fine imposible de estudiar. Pero, ¿a que te refieres con "impráctico"?

Noah: Quiero decir que la mayor parte de lo que abarca casi nunca sucede en nuestras partidas. Está muy bien dominar la teoría de las casillas conjugadas o ser capaz de jugar con exactitud el final de rey, torre y alfil contra rey y torre. Pero sólo muy rara vez podrás usar esos conocimientos, así que no es tan necesario saberlos.

Pat: ¿Entonces qué debo conocer?

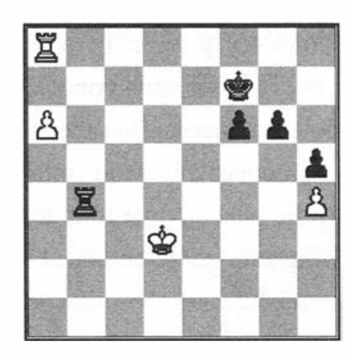
Noah: Se puede poner todo lo absolutamente imprescindible en una corta lista. Básicamente, hay que saber qué se necesita para ganar.

Las probabilidades estimadas que tienes para:

Quedarte calvo algún día (siendo hombre):
1 en 2.5
Llegar a morir de un ataque al corazón:
1 en 5
Llegar a jugar el final de T+A+R vs. T+R:
1 en 40
Ser asaltado este año:
1 en 500
Jugar este año el final de R+A+C vs. R:
1 en 3000
Ser diagnosticado de cáncer pulmonar este año:
1 en 7500
Jugar este año el final de D+C-P+R vs. D+R:
1 en 8000
Ser asesinado este año:
1 en 12000



4



Ambrosz-Ciocaltea
Baile Herculane, 1982
Juegan las blancas

1.a7!

Esto debería ser decisivo, ya que si 1...Ta4 sigue 2.Th8! Ta3+ 3.Rc4 Ta4+ 4.Rb3 Txa7 5.Th7+ Re6 6.Txa7 ganando.

1...	**Txh4**
2.Tf8+	**Rxf8**
3.a8=D+	**Re7**
4.Db7+	**Tablas.**

Después de que las negras coloquen su torre en una casilla segura (g4, e5 ó f5) su fortaleza será inexpugnable.

Sin embargo, con 2.Th8! las blancas quedarían con una torre de ventaja y ganarían sin mucho esfuerzo. Por ejemplo: 2...Th3+ 3.Rd4 Th4+ 4.Rd5 Ta4 5.a8=D Txa8 6.Txa8 g5 7.Re4 Rg6 8.Ta6 y las negras acaban en zugzwang: 8...g4? 9.Rf4 u 8...h4 9.Rf3 Rf5 10.Ta5+ seguido de 11.Rg4.

PAT: ¿Te refieres a algo como que puedes dar mate con rey y los dos alfiles pero no con los dos caballos? Hasta yo conozco ese tipo de cosas.

NOAH: Quizá. Pero te sorprendería cómo incluso ajedrecistas veteranos cometen feas equivocaciones. Aquí tenemos un caso (diagrama 4). El blanco tenía la opción de quedar con una torre de ventaja o llegar al final de rey y dama contra rey y torre y su decisión fue desastrosa.

PAT: No lo entiendo. La diferencia entre dama contra torre y torre contra nada es más o menos la misma. ¿Cómo pudieron las negras conseguir el empate?

NOAH: En el medio juego las diferencias son aproximadamente las mismas. Pero en un final, sin contar con algún peón de su lado, la dama contra la torre puede ser sólo una pieza contra otra pieza.

PAT: Entonces, ¿qué es necesario para conseguir la victoria?

NOAH: En muchos casos, necesitas coronar un peón.

PAT: Habla por ti mismo. A mi me hace falta al menos una o dos torres de ventaja.

NOAH: Bueno, si no tienes peones, es necesario contar al menos con una torre de más. Pero 99% de todos los finales tienen peones y, si llegas a coronar uno de ellos, probablemente ganarás.

PAT: ¿Para qué ayuda saber eso?

NOAH: Como la mayoría de las reglas, ésta es útil en el momento de las transicio-

nes, es decir, cuando se transforma la naturaleza del combate.

Pat: ¿Como cuando se cambian las damas?

Noah: Sí, cualquier intercambio es una transición.

En el diagrama 5 verás a un fuerte Gran maestro desperdiciar su última oportunidad de avanzar en los encuentros de candidatos, al forzar un final que no fue ni cercanamente tan favorable como era su medio juego.

Pat: ¿No sabía lo que era necesario para obtener el triunfo?

Noah: Fue porque su instinto le dijo que si captura la dama rival ganaría de inmediato. En los finales es muy peligroso tener estos instintos.

5



Sax-Korchnoi

Wijk ann Zee, 1991

Juegan las blancas

1.f8=D+

Mucho más fuerte es 1.h5!, que probablemente causaría la rendición del negro.

1... Dxf8

2.Txf8 Rxf8

3.Dxe6

Desde luego, 3.Dxg6?? pierde por 3...Tg7!

3... Cxh4

El blanco sólo puede ganar ahora si captura los peones negros y corona uno de los suyos. Korchnoi consiguió crear una fortaleza inexpugnable ubicando el caballo en e7, la torre en f5 y el rey en d7.



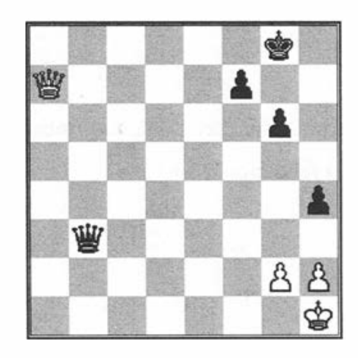
6



Después de 28...a5

El blanco hizo otras nueve jugadas antes de conceder el empate.

7



Alburt-Kasparov
Daugavpils, 1978
Juegan las negras

1...	**Dd1+**
2.Dg1	**Dxg1+**
3.Rxg1	**Rg7**
4.Rf2	**Rf6**

Las negras aseguran la mejor posición de su rey antes de intentar crear un peón pasado.

5.Re3	**Re5**
6.Rf3	**f5**
7.Re3	**g5**
8.h3	

Si 8.Rf3 g4+ 9.Re3 f4+ 10.Re2 Re4 11.Rf2 Rd3! 12.Re1 Re3 13.Rf1 g3! gana rápidamente. Por ejemplo: 14.Rg1 Re2 15.Rh1 f3! 16.gxf3 Rf2 seguido de ...g2+.

8...	**Rd5**
9.Rd3	**Rc5**
10.Rc3	**g4**

Las negras ganaron después de **11.Rd3 gxh3! 12.gxh3 Rd5 13.Re3 Re5 14.Rf3 f4! 15.Rf2 De4 16.Re2 f3+ 17.Rf1 Rf5!** (véase el diagrama 8).

PAT: ¿Pero no debo conocer muchas posiciones básicas para llegar a ser buen jugador?

NOAH: Claro que ayuda, pero no es esencial. Entre más posiciones básicas conozcas, más oportunidades tendrás de realizar transiciones ganadoras. Toma como ejemplo el diagrama 7.

PAT: Vaya, un final de damas; son una pesadilla.

NOAH: De hecho, los finales de dama y peones son de los más fáciles de jugar. Pero el punto aquí es que el quinceañero, Garri Kasparov, buscó la posición del diagrama —y violó con ello un principio general— ya que comprendió que el final de peones se ganaba.

PAT: ¿Qué principio general?

NOAH: Que se debe evitar cambiar peones cuando se tiene ventaja. En particular no es deseable liquidar todos los peones de un flanco si sólo cuentas con un peón de más en el otro.

PAT: Eso tiene sentido. Pero ¿por qué Kasparov decidió hacerlo?

NOAH: ¡Ya que era Kasparov! Y debido a que fue alumno de Mikhail Botvinnik tuvo que trabajar fundamentalmente en los finales de reyes y peones, por lo que conocía muy bien este método ganador.

Pero el punto es: pudo haber ganado este final sin Botvinnik. Conocer la posición básica mostrada en el diagrama 8, le ahorró tiempo y energía durante la partida.

Pat: Bueno, yo no tengo a un campeón mundial de maestro.

Noah: Lo que necesitas es tomar nota de lo que sabes y de lo que desconoces acerca de los finales.

Pat: Realmente no sé mucho. ¿Qué tanto necesito conocer?

Noah: Los libros de finales por lo general presentan cosas esenciales, como las posiciones de rey y dama que derrota al rey y peón en la séptima fila, o cuando estas posiciones acaban en ahogado. O bien, la notable situación de un bando que cuenta con un peón en la columna «a» o «h» y un alfil que no domina la casilla de coronación de dicho peón. No se puede negar que estas posiciones ocurren y un alerta defensor puede llegar a salvarse, tal como sucedió en el diagrama 9.

8



La posición del diagrama 8 ha aparecido en los libros de finales por más de un siglo. Las negras ganan ya que su rey logra penetrar a la casilla g3 y captura al peón de h3. Por ejemplo: 18.Rg1 Re5 19.Rf1 Re4 20.Rf2 (tampoco salva 20.Rg1 Re3 21.Rf1 f2 y el peón corona pronto) 20...Rf4 seguido de 21...Rg3.



¿No sabes que esto es tablas?
Pal Benko a Walter Browne durante su partida del Campeonato de los Estados Unidos, en 1973



Lo sé, pero no lo creo!
Expresó Browne, antes de aceptar el empate en la jugada 86.

9



Shirov-Mascarinas
Manila, 1990
Juegan las negras

1... b5!

De otra manera, las negras perecen debido al zugzwang: 1...Rg6 2.Re6 f4 3.Re5 Rg7 4.Rf5 etcétera.

2.Axb5 g4
3.hxg4 Rg5!!
Tablas.

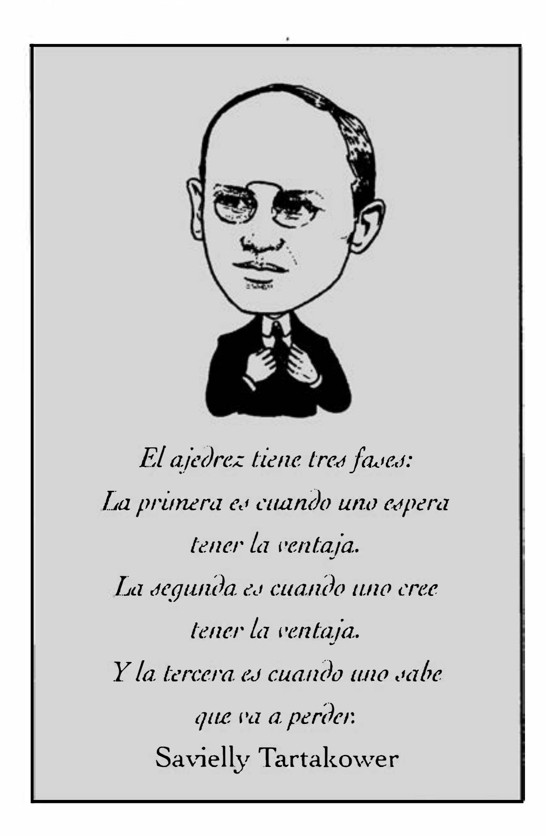
Ya que después de 4.gxf5 h3! 5.gxh3 Rxf5 el rey negro se dirige a h8 y nunca podrá ser desalojado.

Pat: ¿Así que esto es lo que necesito saber?

Noah: Nada de eso. Puedes llegar a ser un maestro conociendo sólo dos posiciones básicas, ambas del final de torre y peón contra torre.

Pat: ¿Por qué justo esas?

Noah: Porque los finales de torres son tan comunes y suelen acabar en una de esas posiciones básicas. La clave es estudiar los finales de torre con un solo peón, y la mayoría acaban en la posición ganadora conocida como «Lucena» o en la de empate, llamada «Philidor». Con un poco de entrenamiento serás capaz de visualizar con mucha antelación si vas a obtener la posición Lucena o la Philidor.



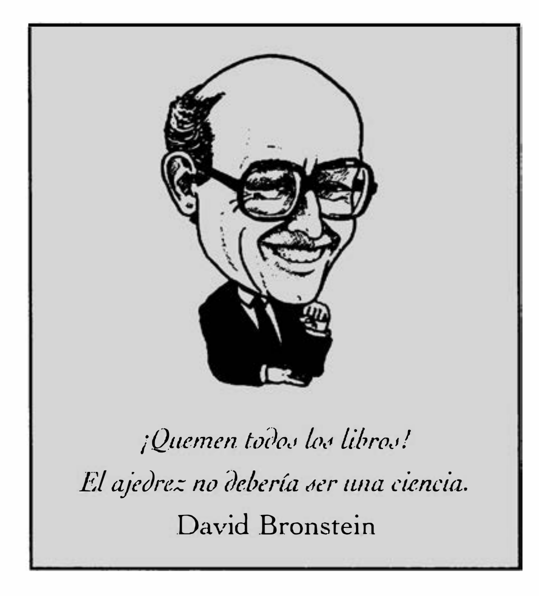
El ajedrez tiene tres fases:
La primera es cuando uno espera tener la ventaja.
La segunda es cuando uno cree tener la ventaja.
Y la tercera es cuando uno sabe que va a perder.
Savielly Tartakower

Pat: Debió existir un tal Lucena que descubrió eso.

Noah: Sí, fue un español del siglo XV. De hecho, esta importante posición fue des-

cubierta por otra persona pero fue bautizada con su nombre por error, 400 años después de su muerte. Así es el ajedrez.

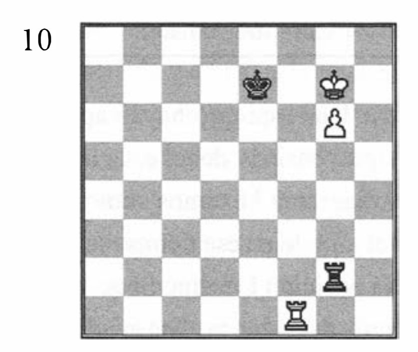
PAT: El problema es que todas esas posiciones, Lucena, Philidor, la que sea, las veo todas iguales.



¡Quemen todos los libros!
El ajedrez no debería ser una ciencia.
David Bronstein

Posición tipo Lucena

10



Juegan las blancas

1.Rh7! Th2+

Las negras no tienen otro contrajuego para impedir g7 y g8=D.

2.Rg8! Tg2
3.g7 Th2!

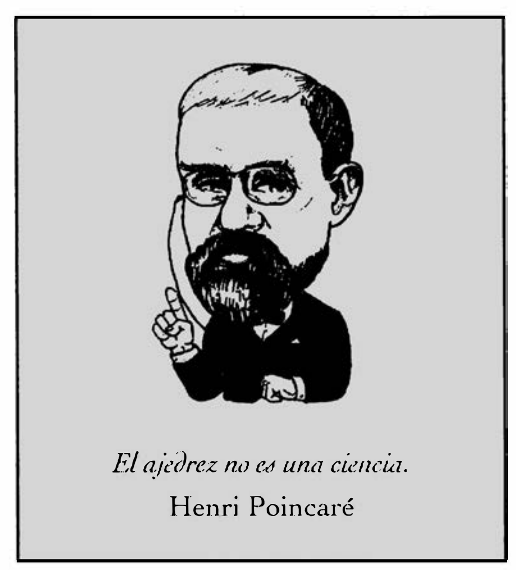
De otra manera viene 4.Th1 seguido de 5.Rh7 y el peón corona. Por ejemplo: 3...Tg3? 4.Th1 Rf6 5.Rh8 Txg7 6.Tf1+! Rg6 7.Tg1+ ganando la torre. Hemos llegado a la «Posición Lucena».

4.Te1+ Rd7

Las negras pierden fácilmente luego de 4...Rf6? 5.Rf8.

5.Te4!

Para construir un «puente» que permitirá al rey blanco escapar de los jaques. Podría seguir así: 5. ... Th1 6.Rf7 Tf1+ 7.Rg6 Tg1+ 8.Rh6 Th1+ 9.Rg5 Tg1+ 10.Tg4 y la coronación es inevitable.



El ajedrez no es una ciencia.
Henri Poincaré

11

M. Gurevich-Rechlis
Tel Aviv, 1989
Juegan las blancas

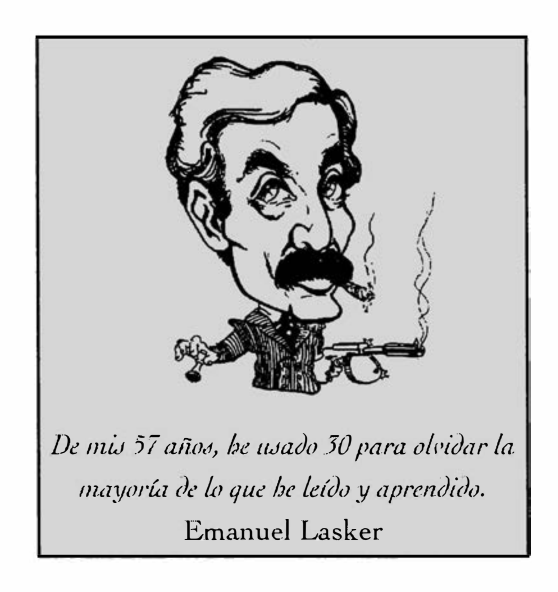
1.Te5??

Desde luego, 1.Tg4 hubiera obligado a la rendición del rival. Por ejemplo: 1...Rc6 2.Tg5 a4 3.Rg7 a3 4.f8=D Txf8 5.Rxf8 Rb6 6.Tg3! ganando el peón.

1... a4
2.Ta5 Ta1??

Las negras **abandonaron** al ver la variante 3.Ta7+ Rd8 4.Ta8+ Rd7 5.Rg7 Tg1+ 6.Rh6 Th1+ 7.Rg5 Tg1+ 8.Rh4 Th1+ 9.Rg3 Tg1+ 10.Rh2

Sin embargo, hubieran logrado el empate con 2...Tf4! 3.Rg7 Tg4+ 4.Rf6 Tf4+ 5.Rg6 (hacer el «puente» incluso pierde tras 5.Tf5?? Txf5+ 6.Rxf5 Re7 7.Rg6 Rf8) 5...Re6 y las blancas no pueden progresar.



De mis 57 años, he usado 30 para olvidar la mayoría de lo que he leído y aprendido.
Emanuel Lasker

Noah: Una vez que hayas aprendido los principios básicos, debes estar muy alerta. En el diagrama 11 vimos como el jugador 12 del mundo en ese tiempo se equivocó en una posición Lucena. Si quitamos el peón negro del tablero, Gurevich no hubiera tenido ninguna dificultad para ver la forma de ganar fácilmente.

Pat: Pero, ¿no existen muchas más posiciones esenciales en los libros que se deben conocer?

Noah: Sólo si eres un masoquista. La gran mayoría del material que se suele encontrar en los libros de finales, son tan útiles como los datos de un almanaque.

Pat: ¿Cómo es eso?

Noah: Lo buscas sólo cuando hace falta el dato. Como cuando necesitas conocer el promedio anual de lluvias en Bolivia.

Pat: Yo pensaba que los grandes maestros conocían todo esto a la perfección.

Noah: Difícilmente. Una vez, Salo Flohr, uno de los mejores finalistas de todos los tiempos, estaba listo para aplazar su partida en una posición en apariencia muy favorable contra el gran José Raúl Capablanca.

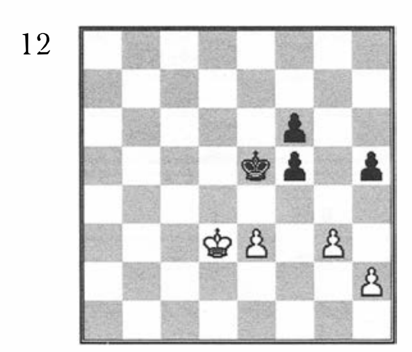
«¿Que estás pensando? La posición es tablas», le dijo Capablanca a su rival de sólo 26 años. «¡Consulta los libros!»

Flohr analizó y analizó y no encontró la salvación para el negro. Molesto, realizó su jugada sellada y corrió al hotel a estudiar la posición. Pero seguía sin encontrar el empate. Luego admitió que hubiera consultado «los libros» pero no tenía ninguno.

Pat: Pero eso fue en los viejos tiempos, antes de que existieran las bases de datos y todas esas cosas que tenemos ahora. Quizá no había tanto que aprender de los finales, ni tenían la tecnología moderna para estudiarlo.

Noah: Tonterías, siempre ha habido mucho que aprender. Lo que pasa es que rara vez castigan por no conocer alguna oscura posición «básica». Veamos en el diagrama 14, jugado por un Campeón mundial moderno, quien también tuvo que preguntar a su oponente Gran maestro: «¿Por qué quieres seguir jugando en esta posición de tablas?»

12



Flohr-Capablanca
Moscú, 1935
Juegan las blancas

1.Re2 **Re4!**

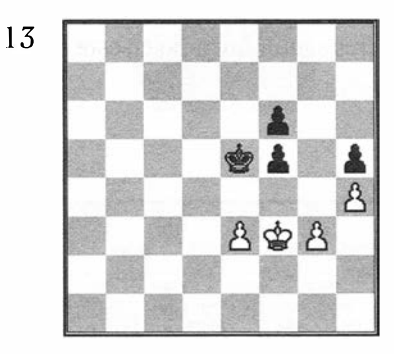
Ahora, si 2.Rf2 h4! 3.gxh4 f4 4.exf4 Rxf4 deja al blanco solamente con peones en la columna «h» y es tablas incluso sin el peón negro.

2.h3 **Rd5!**

Las blancas contaban sólo con 2...Re5?, que dejaría al negro en zugzwang luego de 3.Rf3 Rd5 4.Rf4 Re6 5.h4!

3.Rf3	**Re5**
4.h4	

13

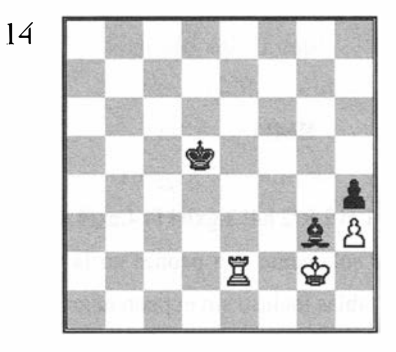


4...	**Rd5**
5.Rf4	**Re6**

Tablas.

El blanco no puede progresar, por ejemplo: 6.e4 fxe4 7.Rxe4 f5+ 8.Rf4 Rf6.

14



Pinter-Kasparov

Liga francesa, 1993

Juegan las blancas

1.Rf3	**Rd6**
2.Rg4	**Rd7**
3.Rf5	**Rd6**
4.Te8	**Rd7**
5.Te6	**Rc7**
6.Re4	**Rd7**
7.Rd5	**Rc7**
8.Te7+	**Rb6**
9.Tf7	**Ah2**
10.Tf2	**Ag3**

El blanco jugó otros 17 movimientos más antes de aceptar el empate.

PAT: Muy bien, así que Kasparov sabía que era tablas y su rival no. ¿Esto quiere decir que debo llevar muchos libros de referencia a los torneos?

NOAH: No. Contar con el libro adecuado sólo hubiera ahorrado al blanco tener que aplazar la partida.

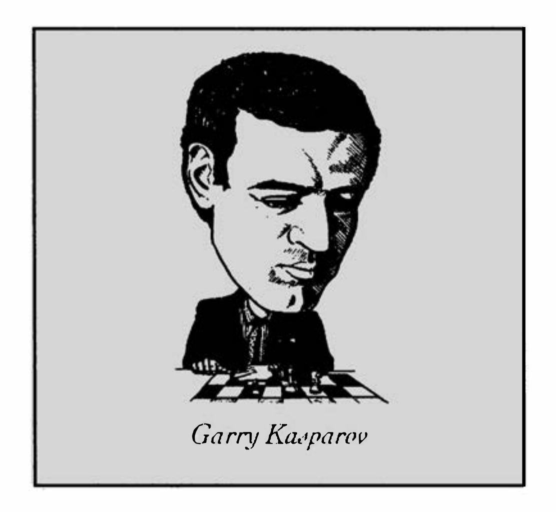
PAT: ¿Quieres decir que, aparte de ahorrarnos tiempo, no importa mucho saber que la posición en el tablero se gana o es tablas?

NOAH: La mayoría de las veces no es tan importante.

PAT: ¿Por qué?

NOAH: Porque no te dice como debes jugar para ganarla. Observa el diagrama 15. Los libros te dirán que se gana si el rey negro está en e7 y es tablas si está en e6 ó e5. Éste es el tipo de información poco práctica que se puede encontrar en los li-

bros de Fine y Keres. Ellos dan de manera equivocada la «información básica»:



Garry Kasparov

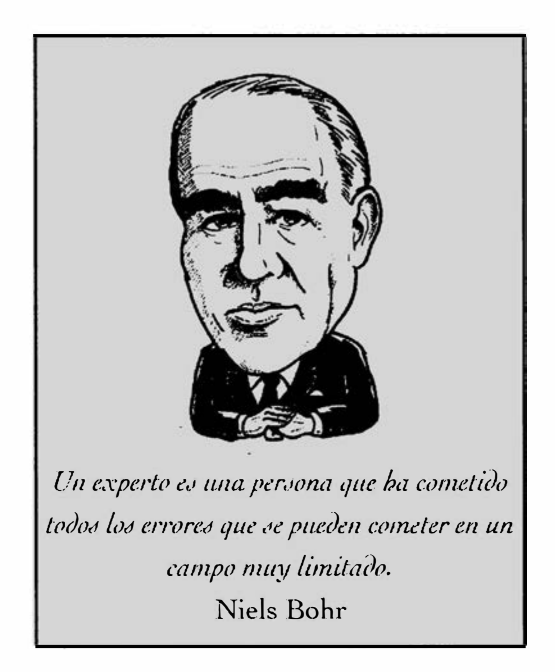
Pat: ¿Un gran maestro podría saber de forma instantánea si la posición es ganadora o no?

Noah: Probablemente no. Pero eso no afectaría su vida en lo absoluto —a menos que sea contratado para adjudicar las partidas.

Pat: Pero ¿por qué no?

Noah: Un buen jugador práctico se daría cuenta de que la única forma para ganar es avanzar su peón. No le tomaría más de dos minutos encontrar que 1.Rb4 es la mejor opción para lograrlo. Esto es verdad, ya sea que exista la victoria o sea tablas.

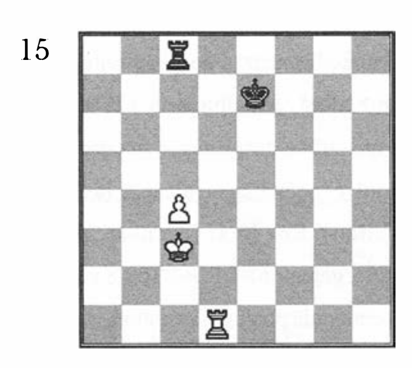
Pat: Pero debe haber ocasiones que sea necesario saber con exactitud si se gana o no.



Un experto es una persona que ha cometido todos los errores que se pueden cometer en un campo muy limitado.

Niels Bohr

15



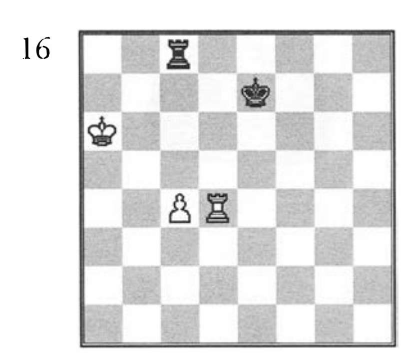
Juegan las blancas

1.Rb4

Pero no 1.Td4 debido a 1...Td8! 2.Txd8 (de lo contrario el rey negro logra llegar a la columna «c» alcanzando el empate) ...Rxd8 3.Rb4 Rc8! y se consiguen las tablas gracias a la oposición, tema que se estudiará más adelante: 4.Rc5 Rc7 5.Rb5 Rb7 6.c5 Rc7, etcétera.

1...	Tb8+
2.Ra5	Tc8!
3.Rb5	Tb8+
4.Ra6	Tc8
5.Td4!	

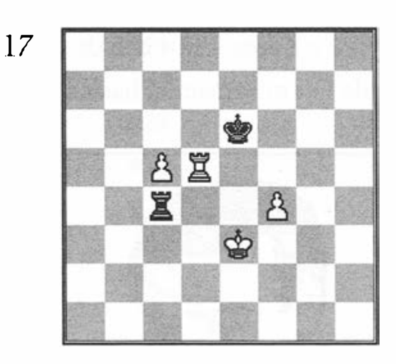
16



Si en el diagrama anterior el rey negro hubiera estado en e6, las negras podrían evitar el plan blanco con 5...Re5, que obligaría a la torre salir de la columna «d» o desproteger su peón.

Pero aquí, el peón blanco alcanza la 5ª línea a tiempo: 5...Re6 6.Rb7 Re5? (claro que si 6...Tc5 viene 7.Td5+ ganando) 7.Rb6! Tc8 8.c5, alcanzando una conocida posición ganadora de «libro» ya que la posición Lucena no tardará en presentarse.

17



Larsen-Torre
Leningrado, 1973
Juegan las blancas

1.Te5+!

Ahora, si 1...Rd7 el blanco juega 2.Rf3 seguido del plan ganador Rg4-5 y f5-f6, que no podría ser evitado.

1...	**Rf6**
2.Rd3!	**Txf4**
3.Te1	

Y gana, ya que el camino del rey negro al flanco de dama está cortado. Por ejemplo: 3...Ta4 4.c6 Ta6 5.Tc1! Ta8 6.Rc4 Re6 7.Td1!, seguido de Rb5-b6 y c6-c7, llegando de forma inevitable a una posición Lucena.

Noah: Seguro, cuando puedes asegurar unas tablas de libro (si vas perdiendo) o una victoria tomando una decisión crucial, como un cambio de piezas o algún

sacrificio. Veamos un ejemplo típico en el Diagrama 17:

El blanco fue uno de los mejores jugadores de su tiempo y necesitaba con urgencia ganar esta partida para clasificar a los encuentros de candidatos.

Pat: Él debía saber que esta posición está ganada.

Noah: Claro, pero eso no le decía cómo podía ganarla. De hecho, aquí cometió un error al jugar 1.Th5?. En cambio, 1.Te5+ ganaba fácilmente al obligar al rey negro a decidirse por alguno de los dos flancos perdedores. En realidad, al blanco se le escapó llegar a este tipo de transición seis jugadas antes, y también dos jugadas después de 1.Th5?

Pat: ¿Quieres decir que sólo debo conocer unas cuentas posiciones?

Noah: Así es, ya que la mayoría de las veces puedes confiar en los principios generales. Desde luego, en ocasiones, esto no será suficiente, como por ejemplo en el diagrama 18 que fue analizado por André Philidor hace más de 200 años.

Pat: ¿Es ésta la famosa posición Philidor que se supone debo conocer?

Noah: Casi. Si fuera el turno de las negras logran el empate manteniendo su torre en la tercera línea hasta que el peón avance. Esa es la «Philidor» que es necesario que conozcas bien.

Pat: ¿Entonces qué sucede si 1.Rf6?

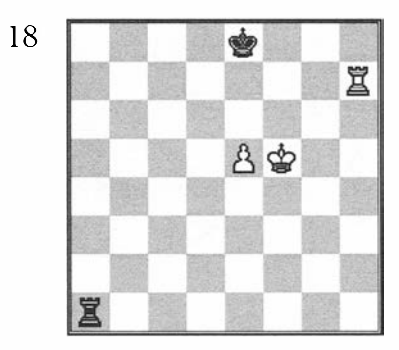
Noah: Después de eso, el negro logra las tablas sólo si mantiene su rey a paso de caballo del rey blanco y coloca su torre en la columna «e». Es una posición muy instructiva ya que va contra un importante principio general en los finales de torre: mantén tu torre tan flexible como sea posible.

Pat: ¿Es este principio tan esencial que no funciona aquí?

Noah: Al poner la torre en «e1» con la posibilidad de dar jaques desde atrás, el negro viola este principio. Pero consigue así el empate porque logra impedir al blanco su único plan ganador, y esto es lo más importante en la posición.

Por cierto, los análisis de Philidor estaban equivocados, ya que concluyó que en el diagrama 18 las negras perdían de manera forzada.

18



Juegan las blancas

1.Rf6!

En caso de 1.Re6 las negras entablan sin problemas con 1...Ta6+! 2.Rf5 Tb6 y si 3.e6 enton-

ces viene 3...Tb1!, seguido de una serie de jaques por las columnas.

1... Te1!

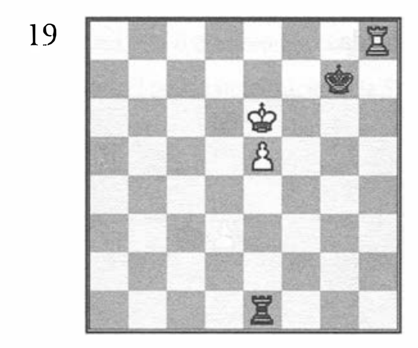
Pero no 1...Ta6+? 2.e6, que amenaza mate, y si 2...Rd8 3.Th8+ Rc7 4.Rf7 y el blanco consigue llegar a una posición Lucena.

2.Re6!

En cambio, 2.e6 permite los jaques por detrás típicos de la posición Philidor, comenzando con 2...Tf1+.

2... Rf8!
3.Th8+ Rg7

19



4.Te8

De otra manera el peón no podrá avanzar: 4.Ta8 Te2! 5.Rd6 Rf7.

4... Ta1!

Y es tablas, ya que el blanco no puede hacer progresos. Por ejemplo: 5.Tb8 Ta6+ 6.Rd7 (o bien 6.Rf5 Rf7) Ta7+ 7.Re8 Rg6. 8.e6 Rf6 9.Tb6 Ta8+ 10.Rd7 Ta7+.

20

Dreev-Belyavsky
Campeonato soviético, 1989
Juegan las blancas

1.h4!

De otra manera 1...Rd3 sería decisivo.

1... Txh4?

Tampoco es suficiente 1...Rd3 2.Txg5 Txh4 3.Tg3+. En cambio, existía una sutil forma de ganar: 1...Tg1+ 2.Re2 d3+ 3.Rd2 Tg2+ 4.Rd1 g4.

2.Txg5 Rc3
3.Td5!

Así se consigue el empate, ya que 3...d3 4.Tc5+ "a la Philidor".

3... **Th1+**
4.Re2 **Th2+**
5.Rd1 **Rd3**
6.Rc1! **Th1+**
7.Rb2 **Te1**

No es mejor 7...Re3 por 8.Rc2

8.Td8!

Y se acordó el empate luego de 8...Te4 9.Rc1 Re2 10.Rc2.

Pat: Sí, parece que siempre hay toneladas de estas cosas en los libros. ¿Pero también suceden en la vida real?

Noah: Todo el tiempo. Un buen ejemplo de cómo ayuda entender bien las posiciones básicas lo vemos en el diagrama 20. Ambos jugadores son fuertes grandes maestros que conocen bien el "libro" del diagrama 18. Pero en el apuro de tiempo, sólo uno de los dos lo recordó correctamente. Las negras se equivocaron porque no reconocieron el recurso de empate cuando lo tenían que haber visto.

Pat: Comprendo, 3.Td5 es la misma idea que 1...Te1 del diagrama 18, sólo que con los colores cambiados y el tablero invertido. ¿Qué tan frecuente aparece una posición como ésta?

Noah: Te sorprenderías de lo seguido que ocurre esta posibilidad. En la misma partida de Larsen que vimos antes, el blanco dejó ir otra transición ganadora, en el diagrama 21. Pudo sacrificar el peón de «c» para llegar a una posición Philidor casi idéntica, excepto que la torre negra estaría tan mal ubicada que el blanco hubiera ganado.

Pat: ¿Mal colocada en c5?

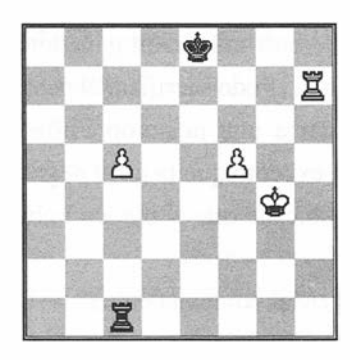
Noah: Triste pero cierto. El punto es que incluso algunas «enciclopedias andantes» pueden usar mal lo poco que deben saber. Se necesita conocer no sólo algunas posiciones claves, sino también imaginarse qué se debe hacer en una posición un poco distinta. El blanco, que claramente conocía la «Lucena», no buscó a fondo y se le escapó una sencilla transición que le daba el triunfo.

Pat: Apostaría a que debe ser mucho más difícil que como lo estás planteando.

Noah: Velo por ti mismo. Los finales no son para asustar a nadie. Regresa mañana al club y te diré cómo debes estudiarlos, ¿de acuerdo?

Pat: Mmmm, déjame pensarlo.

21



Larsen-Torre
Leningrado, 1973
Juegan las blancas

1.Rg5!

Mucho mejor que la jugada de Larsen 1.Tc7?

1... Txc5

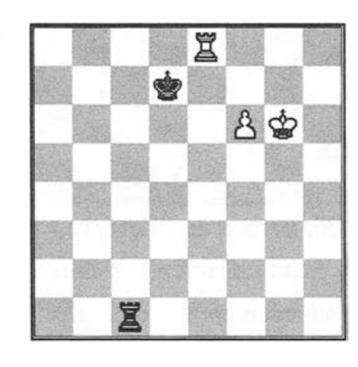
De otra forma sigue 2.Rf6 y 3.Th8+, que haría posible avanzar el peón hasta llegar a la posición Lucena.

2.Rg6!

Las negras pierden ya que no pueden jugar 2...Tf1!, como en el diagrama 18.

2...	**Tc1**
3.Th8+	**Re7**
4.f6+	**Re6**
5.Te8+!	**Rd7**

22



6.f7

Ganando, ya que la coronación es imparable: 6...Tg1+ 7.Rh5 Th1+ 8.Rg4 Tg1+ 9.Rh3 Th1+ 10.Rg2.

Notas

Capítulo 2

Para empezar

En el que Pat aprenderá acerca de los peones de la columna «h», sobre propuestas de tablas y también cómo debe hacer valer las ventajas. Además, por qué la primera jugada que hacen muchos grandes maestros en el final está hecha con los pies.

Pat: Muy bien, estoy de vuelta.

Noah: Estaba seguro que regresarías.

Pat: Pero sólo para satisfacer mi curiosidad. Supón que quiero meterme de lleno en los finales, ¿dónde debo empezar?

Noah: Comienza con esta advertencia que no debes olvidar: *un final no es un medio juego.*

Pat: Vaya, eso no es complicado.

Noah: No te creas. Muchos jugadores no se dan cuenta de eso o no lo aprecian por completo. En el final de la partida existen muchas diferencias en el modo de pensar. Hay que reajustarse mentalmente.

Pat: ¿Por qué?

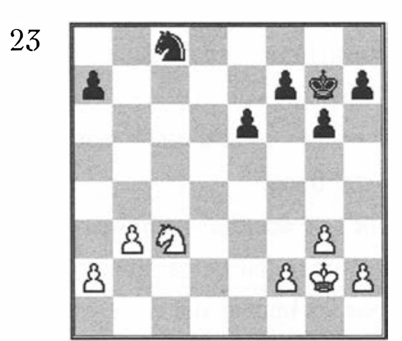
Noah: Deberás considerar de manera distinta los conceptos de espacio y movilidad, sin hablar de la estructura de peones y la seguridad del rey. Todo el sentido de cómo evaluar una posición cambia por completo cuando las damas desaparecen del tablero.

Pat: ¿Cómo empiezan los grandes maestros a pensar de ese modo cuando aparece el final?

Noah: Algunos de ellos se paran y dan un breve paseo.

Pat: ¿Dan un paseo?

23



Karpov-Timman
Final de candidatos, 1989
Juegan las blancas

1.f4?

Una buena jugada en el medio juego, pero que resulta un error aquí. Con 1.Rf3 para tomar control de e4, las blancas tendrían buenas oportunidades de ganar, por ejemplo: 1...f5 2.Re3 e5 3.Cb5 Rf6 4.Rd3, seguido de Rc4.

1... f5!

Esto sería una grave equivocación en el medio juego, pero en este momento es correcto. Siguió con 2.Ca4 Rf6 3.Cc5 Cb6 y más adelante Timman efectuó ...e5. La partida acabó en tablas.

NOAH: Es una vieja idea que sugirió el maestro ruso Sergei Belavenets en los años treinta. Dijo que tan pronto se cambien las damas, hay que levantarse y caminar un poco por la sala de juego para calmar los nervios y despejar la mente. En el siguien-

En el medio juego

- La velocidad cuenta mucho. El ganador suele ser quien llega con la mayor cantidad de piezas, y lo más rápidamente posible, al sector del ataque.
- El espacio es muy importante. Una posición restringida usualmente es desfavorable.
- La seguridad del rey es una prioridad máxima.
- La forma más fácil de ganar es acumular distintos tipos de ventaja.
- Los peones centrales son más valiosos que los del flanco.
- Cuando se deciden a cambiar material, los maestros tratan de cambiar sus piezas malas por las buenas del rival, para evitar perder tiempos. También intentan cambiar peones si consiguen con esto abrir líneas para sus piezas.

En el final de juego

- Apresurarse causa problemas. Repetir la posición a veces es una buena técnica. Perder un tiempo en ocasiones ayuda.
- Controlar mayor espacio que el oponente es relativamente poco importante.
- Los reyes están por lo general seguros. La movilización de los reyes se vuelve más relevante.
- La forma más sencilla de ganar es convertir algún tipo de ventaja en otra.
- Los peones de los flancos, en especial si están pasados, son por lo común muy valiosos, al ser más fácil la coronación.
- La prioridad en los cambios de material depende de si se va ganando o perdiendo. Usualmente, el bando con ventaja prefiere cambiar piezas y no peones, y viceversa.

te juego (diagrama 24) el blanco necesitaba reorientar su pensamiento después de 9.Dxb6. Una breve caminata le hubiera ayudado.

PAT: Muy bien, me imagino cambiando damas y tomando mi paseo, ¿y luego qué?

NOAH: Primero, descubre quién está mejor. Una de las cosas que distinguen el final del medio juego es que, por lo general, es más fácil ver en un final si estás jugando para ganar o sólo buscando el empate.

PAT: Seguramente.

V. Kovacevic-Smirin
Zagreb, 1993

1.d4 Cf6 2.Ag5 Ce4 3.Af4 c5 4.f3 Da5+ 5.c3 Cf6 6.Cd2 cxd4 7.Cb3 Db6 8.Dxd4 Cc6

24

9.Dxb6 axb6
10.a3?

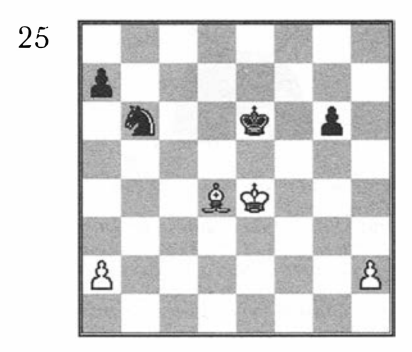
Una jugada de baja prioridad. Mejor era 10.e4.

10... d5!
11.Ac7?

El blanco juega para la ventaja en una posición ya inferior y será castigado. Mejor era 11.Cd4

11... e5!
12.Axb6 d4

Y el negro logró pronto una iniciativa arrolladora: 13.cxd4 Ae6! 14.Cc5 Cd5 15.Cxe6 fxe6 16.Ac5 Cxd4! 17.Axd4 exd4 con las amenazas ...Ce3 y Ab4+.

25


Krnic-Flear
Wijk ann Zee, 1988
Juegan las blancas

1.Tablas??

El blanco está ganando y no debió aceptar el empate: 1.Rf4 Cc8 (si 1...Rf7 es decisiva la invasión 2.Re5) 2.Rg5 Rf7 3.Rh6 y las blancas ganan por zugzwang, por ejemplo:

3...Cb6 4.Rh7 Cc8 5.a4! a6 6.Ac5! o bien 5...Cb6 6.a5 Cc8 7.h4!

Las negras resisten mejor con 3...a6 4.Ac5 Rf6 pero también pierden: 5.h4 Rf7 6.Rh7 a5 7.a4! Rf6 8.Rg8 Rf5 9.Rf7 Rg4 10.Re8 Rxh4 11.Rd7 Rg4 12.Rxc8 Rf5 13.Rb7 Re6 14.Ab6.



Es un fenómeno muy conocido que el mismo aficionado que puede conducir un medio juego de forma bastante aceptable, es por lo común perfectamente incapaz en el final de la partida.

Aron Nimzovich

Noah: A los aficionados les impresiona mucho cuando un maestro acepta el empate en una posición ganadora, como en el diagrama 25, o se rinde en alguna posición de tablas.

Pat: ¿Cómo debería pensar el blanco en esa posición?

Noah: Debería tomar en cuenta varias cosas: que tiene un alfil muy bueno y el negro un caballo débil. Que si gana uno de los peones negros es suficiente para ganar la partida. Que tiene excelentes posibilidades de dejar al rival en zugzwang. Y lo más importante, las negras no tienen ningún contrajuego visible, así que el blanco no corre absolutamente ningún riesgo al seguir jugando.

Pat: Pero, ¿no debes saber qué vas a hacer en las próximas jugadas para rechazar la propuesta de tablas?

Noah: Los grandes maestros aceptan las tablas cuando ven cómo pueden perder, pero no cuando no ven cómo pueden ganar.

Pat: Muy bien, así que ya se ha evaluado la posición, ¿y luego qué?

Noah: Entonces se debe intentar comprender qué tipo de ventaja tenemos.

Pat: Usualmente eso es obvio, ¿no es así?

Noah: A veces sí, a veces no. Por ejemplo, con la calidad de ventaja a cambio de dos peones, el blanco no puede estar completamente seguro de contar con una ventaja real en el diagrama 26. El rey negro está cerca de los peones blancos del flanco de rey y la torre negra puede atacar los peones enemigos del flanco dama.

Pat: Siento que vas a seguir con un «pero...».

Noah: *Pero* el blanco tiene una calidad de ventaja, es decir, una torre a cambio de

una pieza menor. Un principio importante es.

Cuando tienes la calidad de ventaja, intenta cambiar un par de torres.

Esto es porque el cambio de torres incrementa la diferencia entre la torre restante contra el alfil o el caballo del adversario.

Pat: Es increíble que el blanco pueda regresar su torre de esa manera dejando entrar al rey negro.

Noah: Sí, pero es muy lógico. La torre es superior al alfil, sólo cuando puede actuar como una torre. Es decir, solamente cuando tiene líneas abiertas. Para crear ese tipo de líneas y obtener un peón pasado ganador, el blanco debe obligar primero al cambio de torres.

Luchen contra el enemigo
con las armas que él no posee.
Alexander Suvorov,
Mariscal del Ejército Imperial ruso

26



Hmelnicky-Romanishin
Herson, 1989
Juegan las blancas

1.Thh1! **Rg5**

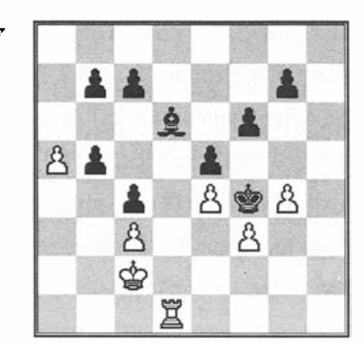
Si 1...b6 2.axb6 Txb6 3.Thb1 Tc6 4.Tb8 y el peón de a6 caerá pronto.

2.Thb1 **Rf4**

No es mejor 2...Txb1 3.Txb1 Rf4 4.Txb7 Rxf3 5.Ta7 Rxe4 6.Txa6 Rd5 7.Ta8 g5 8.a6 ganando.

3.Txb5 **axb5**
4.Td1!

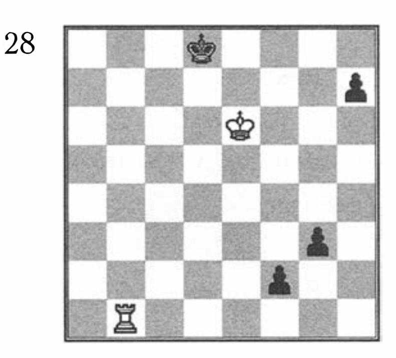
27



Esto es mejor que 4.Tb1 b4 5.cxb4 Rxf3 y las negras tienen todavía opciones de salvar la partida. En cambio, ahora la torre creará un decisivo peón pasado: **4...Rxf3 5.Td5 b4! 6.Tb5** (desde luego no 6.Txd6?? b3+) **...b3+ 7.Rb2 Rxe4 8.Txb7 Rd5 9.a6 Rc6 10.Tb5!** seguido de **11.a7**.

Tampoco ayuda 7...g5 8.Txb7 Ac5 9.Txc7 Ae3 10.Txc4 Rxg4 11.a6 Rf4 12.Tc7 g4 13.a7 Axa7 14.Txa7 Rxe4 15.Tg7 f5 16.Rxb3 Rf3 17.c4 y el blanco gana.

28



Arulaid-Gurgenidze
URSS, 1955
Juegan las blancas

Esta posición fue aplazada y el blanco decidió abandonar la partida sin reanudarla. Un gran error, ya que podía conseguir el empate con 1.Rd6! que amenaza mate. Por ejemplo: 1...Rc8 2.Tc1+ Rb7 3.Tb1+ Ra6 4.Rc6! (amenaza 5.Ta1 mate) 4...Ra5 5.Rc5 Ra4 6.Rc4 Ra3 7.Rc3 Ra2 8.Tf1! y ya que 8...g2?? pierde el peón de f2 con jaque, las negras no tienen nada mejor que 8...h5 9.Rd3! seguido de Re2 y f3 con tablas.

PAT: ¿Y que pasa si estoy inferior cuando empieza el final?

NOAH: Lo mismo, más o menos. Necesitas saber en qué consiste la ventaja de tu rival. Pero debes reconocer también tus propias ventajas y no subestimarlas.

PAT: ¿Tienes un ejemplo de esto?

NOAH: Claro. En el diagrama 28 el blanco tuvo tanto miedo de los peones negros que pasó por alto la fuerza de la pieza más poderosa en el tablero, su propia torre.

PAT: Muy bien, supongamos que sé que tengo ventaja y entiendo de qué tipo es. ¿Cuál es el siguiente paso?

NOAH: Lo siguiente es pensar qué se necesita en específico para lograr el triunfo.

PAT: ¿Te refieres, por ejemplo, a ganar un peón o a algo diferente?

NOAH: No, generalmente no necesitas ganar material en el final.

PAT: ¿No se necesita?

NOAH: No. En el final el jugador que pretende ganar ya tiene algún tipo de ventaja. Lo que debe hacer, como en el diagrama 29, es convertir esa ventaja en otra más significativa.

PAT: A mí me parece que el blanco entrega la calidad por nada.

NOAH: En realidad, ese sacrificio sirve para eliminar la mejor pieza defensora que puede detener el peón pasado blanco. Después de Txe6 las negras deben bloquear el peón con su torre que, como vas a ver, es una pésima pieza bloqueadora. Así que, una

vez que el blanco comprende qué debe hacer para ganar, el resto resulta fácil. Una conversión decisiva.



... generalmente no necesitas ganar material en el final.
GM Tall

Pat: ¿Y qué pasa si estás buscando las tablas?

Noah: Entonces debes saber qué hará el oponente para intentar ganar. No trates de imaginarte qué necesitas para lograr el empate, ya que usualmente no existe tal cosa.

Pat: Te creo. Muy bien, ¿qué esta pasando en el diagrama 30?

29



Gelfand-Bareev
Linares, 1992
Juegan las blancas

1.Te4!

Fuerte jugada que amenaza 2.Txe6!, por ejemplo: 1...h5 2.Txe6! fxe6 3.c5 Tb4+ 4.Ra3 Tb8 5.c6 g5 6.c7 Tc8 7.Ra4 seguido de Rxa5-b6-b7.

1... Tb4+
2.Ra3 Rg6

Si 2...Ad7 3.Te7 es decisivo.

3.Txe6+! fxe6
4.c5

Ganando, ya que podría seguir: 4...Rf6 5.c6 Tb8 6.c7 Tc8 7.Ra4 Re5 8.Rxa5 Rd4 9.Tc6 Re3 10.f4 Rf2 11.Tc3 y 12.Rb6. Es demasiado tarde para jugar 11...Txc7 12.Txc7 Rxg3 13.Txg7+ Rxf4 14.Th7.

30



Marin-Minasian
Debrecen, 1992
Juegan las blancas

1.a4!	**Rc6**
2.a5	**Rc5**
3.a6	**Rc4**
4.Ta3??	

El blanco ganaba con 4.Td3!! 4...Cc3+ (tampoco salva al negro 4...Cf4+ 5.Rxe3 Cxd3 6.Rxd2) 5.Rxe3 d1=D 6.Txd1 Cxd1+ 7.Rd2 seguido de 8.a7.

4...	**Cc3+**
5.Txc3+	**Rxc3**
6.a7	**Rc2**

Tablas, ya que el final de damas luego de 7.a8=D d1=D+ 8.Rxe3 Dg1+ 9.Re2 Dxh2 no se puede ganar.

NOAH: Una curiosa, pero nada rara equivocación. El blanco pudo preguntarse: «¿estoy mejor? ¿por qué?» La respuesta sería: «Desde luego que estoy mejor, pero no por la calidad de ventaja, sino por el peón 'a' pasado». Entender esto le hubiera dado el plan ganador.

PAT: Me imagino que eso tiene sentido.

NOAH: Pero en el momento decisivo, en la cuarta jugada, el blanco intentó conservar su torre, que en realidad no necesitaba, en vez de eliminar el único contrajuego del negro, sus peligrosos peones.

PAT: Estoy seguro de que sería de gran ayuda haber ganado antes este tipo de posiciones.

NOAH: Escucha, Pat, ayuda más si has perdido antes estas posiciones. Ahora veamos el diagrama 31, ¿qué hubieras hecho aquí?

PAT: No estoy seguro. Pero 1.Txc3 me parece adecuado.

NOAH: ¿Por qué?

PAT: Porque elimina un peón realmente peligroso. Además evita llegar a un final de torres luego de ...Axe4.

NOAH: Cuando tengas más experiencia te darás cuenta de que Txc3 es un grave error que sólo haría más grande la ventaja del alfil restante sobre el caballo.

PAT: Creo que lo veo más claro ahora. El peón negro no irá a ningún lado y el rey blanco está mucho más activo. ¿Pero qué pasaría en el final de torres?

NOAH: Con el tiempo podrás apreciar que los finales de torres tienden notablemente a las tablas.

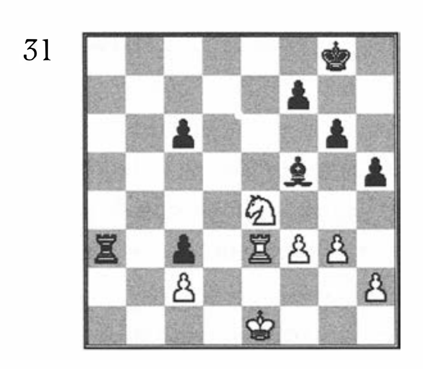
PAT: ¿Qué pasa si no tienes la menor idea de lo que está pasando en la posición?

NOAH: Entonces la mejor forma de empezar —luego de tomar tu paseo— es tratar de descubrir qué piezas te conviene cambiar y cuáles prefieres conservar.

PAT: ¿Por ejemplo?

> *No hace ninguna diferencia que ganes o que pierdas —hasta que pierdes.*
> Un perdedor anónimo

31



Shirov-Karpov
Moscú, 1992
Juegan las blancas

1.Re2!

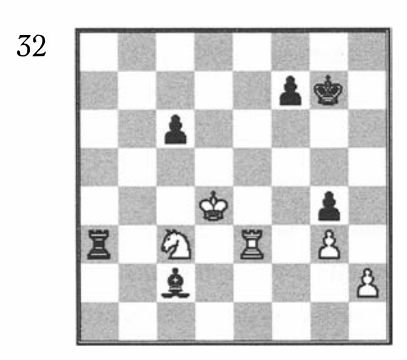
Pero no 1.Txc3? Txc3 2.Cxc3 Axc2 que dejaría al negro excelentes oportunidades de ganar. Por ejemplo: 3.Rd2 Af5 4.Re3 Ah3 5.Rd4 Ag2 6.f4 Rf8 7.Re5 Re7 y al seguir con 8...f6+ las negras continúan mejorando su posición.

1...	**Rg7**
2.Rd3	**g5**

Otra alternativa es 2...Ta4 3.Rxc3 Axe4 4.fxe4 Rf6 5.Tf3+ con suficiente contrajuego para obtener las tablas.

3.Rd4!	**g4**
4.fxg4	**hxg4**
5.Cxc3!	**Axc2**

32



6.Te5!	**Rg6**
7.Tc5	**Ta6**
8.Re5	

Y las blancas, con sus piezas mucho más activas que las del rival, lograron el empate más adelante.

33



Vaganian-Lautier
Manila, 1990
Juegan las blancas

1.Dc3??

Simplemente mediante jugadas de espera como 1.Da6 Af3 2.Da5! sería difícil para las negras hacer muchos progresos. El blanco contaba sólo con 1...Dxc3+ 2.Rxc3 Aa4 3.Cd2 seguido de 4.d4 y obtenía el empate sin dificultad. Pero le esperaba una sorpresa...

1... Aa4!

Y las blancas se rinden ya que luego de 2.Rd2 Dxc3+ 3.Rxc3 Axb3 4.Rxb3 Rg6 5.Ra4 Rh5 6.Rb5 Rg4 7.Rc6 Rxf4 8.Rxd6 Re3 el peón negro coronará en pocas jugadas.



NOAH: Por ejemplo, en el diagrama 33, el blanco llegó a la conclusión de que puede empatar si logra cambiar las damas.

PAT: ¿Estaba equivocado?

NOAH: No, el final con las piezas menores sería tablas porque las blancas lograrían liquidar todos los peones del flanco de dama e impedir al rival crear un peón pasado. Pero lo que pasó por alto el blanco fue que el negro podía forzar un final de peones totalmente ganado.

PAT: Algunos cambios son muy buenos...

NOAH: ....pero otros cambios son simplemente pésimos. Recuerda lo que te he explicado acerca de las transiciones. Un ejemplo de cambios correctos por parte de ambos bandos lo vemos en el diagrama 34.

Pat: ¿Qué pasa en esta posición?

Noah: El blanco tiene una ligera ventaja ya que cuenta con un mejor alfil y las negras tienen puntos débiles en a5 y c6. Si pudiera cambiar la torre de «a1» por la de «b8» sus piezas restantes serían mucho más fuertes que las del rival y podría llevar a cabo un plan para crear el peón «a» pasado, digamos con un oportuno b2-b4.

Pat: Pero el negro también hace su propio buen cambio de piezas, aunque con ello debilita su estructura de peones.

Noah: No queda tan débil, ya que al final el peón de f5 no es peor que los peones blancos de g2 y b2. Por eso, fue lógico que la partida terminara en tablas.

Pat: Yo pierdo esas mismas posiciones en que los grandes maestros acuerdan tablas.

34



Hodgson-Oll
Dos Hermanas, 1992
Juegan las blancas

1.Ta3!

Con la buena idea de jugar 2.Tb3.

1... g6!

Las negras buscan también el buen intercambio ...Af5!

2.Tb3 Txb3+

Se puede evitar el cambio con 2...Te8 pero después de 3.Rd2 (para impedir 3...Te1) el blanco amenazaría lograr ventaja por medio de 4.Tb7 ó 4.Tb6 y si 3...Rc7 sigue 4.Tbb5! ganando el peón de a5.

3.Rxb3 Af5!
4.Axf5

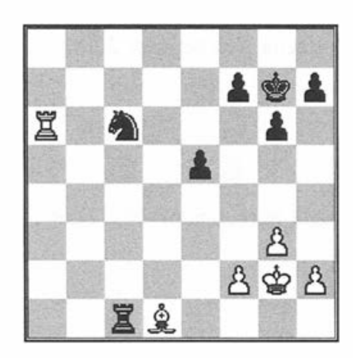
La mejor opción blanca era 4.Af1!

4... gxf5

El blanco ya no pude hacer mayores progresos y luego de 5.Rc2 f4 6.b3 h5 7.Rd3 Tb8 se acordó el empate.

En caso de 5.Tc3 (con idea de 6.Tf3) ...Tb8+ 6.Ra3 Tg8 7.Tg3? Txg3+ las negras incluso podían quedar con ventaja.

35



Burnett-Kaidanov
EU, 1992
Juegan las negras

1... **e4!**

Pero no 1...Txd1? 2.Txc6 con muy pocas posibilidades de ganar.

2.Ae2 **Cd4**
3.Ta2 **Te1**
4.Af1 **g5!**

Prepara la creación de un peón pasado con f7-f5-f4.

5.Td2 **Cf3**
6.Te2 **f5!**
7.Txe1 **Cxe1+**
8.Rg1 **Cf3+**
9.Rg2 **Rf6**
10.h3 **Cd2**

36



Se amenaza 11...Cxf1 con un final de peones fácilmente ganado.

11.Ab5 **f4**
12.gxf4 **gxf4**

Las negras vencieron luego de 13.h4 Cf3 14.Rh3 h5 15.Ac6 Re5 16.Ae8 e3 17.fxe3 fxe3 18.Ab5 e2! 19.Axe2 Cg1+.

Noah: Con mayor experiencia aprenderás a distinguir mejor las posiciones de empate. A veces una misma posición —mismos reyes y peones— se gana con los caballos o damas en el tablero, pero si se agregan un par de torres o alfiles puede ser tablas. O viceversa.

Pat: ¿Y cómo sabes cuándo es lo uno o lo otro?

Noah: Analizando con profundidad y comparando qué situación de piezas es la más sencilla de ganar. En el diagrama 35 el negro comprende que el cambio de todas las piezas origina un final de peones que debe ganarse. Sin embargo, al no con-

tar con ningún peón en el flanco de dama, el cambio de las piezas menores sólo lo lleva a un final de torres y peones con pocas posibilidades de victoria.

Pat: ¿Y si cambia sólo las torres, qué pasaría?

Noah: Vamos a entender eso. Al sólo haber peones en un flanco, la inferioridad del caballo desaparece. De hecho, en la casilla d2 el caballo es una gran pieza. El blanco no puede impedir el cambio de torres y por ello queda simplemente perdido.

Pat: Has estado hablando mucho sobre las piezas, pero lo que más me confunde en el final es dónde poner mis peones. Me refiero en especial a los peones de la columna «h». En todos los juegos de grandes maestros que he visto el blanco juega h2-h4 y el negro responde con h7-h5.

Noah: Existen razones para ello. Una es que hace más difícil al oponente la creación de un peón pasado, como se puede ver en el diagrama 37.

Pat: Ya veo. Si el blanco tuviera un peón en h4 entonces las negras tendrían que cambiar un par de peones del flanco de rey, empezando con ...f6 y ...g5 para crear un peón pasado.

Noah: Con un empate muy probable. Tal como fue la partida, las negras forzaron un cambio favorable debido a la amenaza 9...h3. En otros juegos con una estructura de peones similar verás a las negras ganar por medio del ataque ...Rg4 y ...hxg3.

Pat: ¿Existe una formación de peones ideal para el final?

Noah: Eso depende por lo general de si estas jugando a ganar o para empatar. Por ejemplo, en el diagrama 39 las negras eligen una estructura de peones idéntica a la del adversario y acaban perdiendo justamente por eso.

37



Vadasz-Rogers
Kragujevac, 1985
Juegan las negras

1... **g5!**

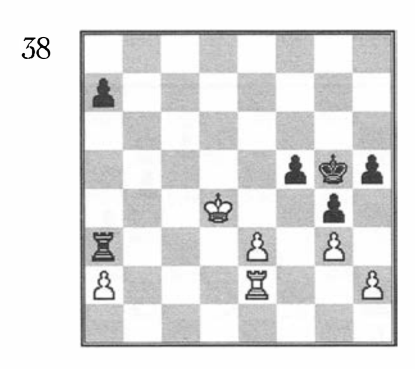
Si las negras permiten al blanco 2.h4 su ventaja sería microscópica.

2.Rf3 **Ta4**
3.Re2

El blanco no tiene nada mejor. En caso de 3.h3 las negras continúan con 3... f5 seguido de ...h4.

3... **Rg6**
4.Rd3 **f5**
5.Tc2 **g4!**
6.Rc3 **Ta3+**
7.Rd4 **Rg5**
8.Te2

38



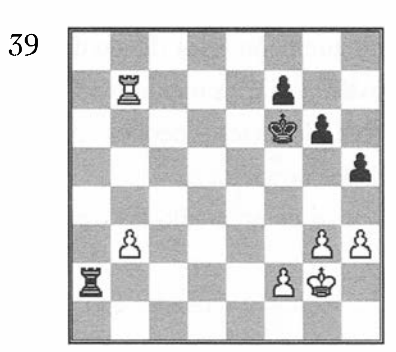
8... **h4!**
9.gxh4+

De otra manera sigue 9...h3 con el plan de ...Ta6, Tb6, Tb1, Tg1 y Tg2!

9... **Rxh4**

Y las negras ganaron luego de 10.Re5 Rg5 11.Rd4 Ta4+ 12.Rd3 Rf6 seguido de ...Re5.

39



Vaganian-Hellers
Nueva York, 1990
Juegan las blancas

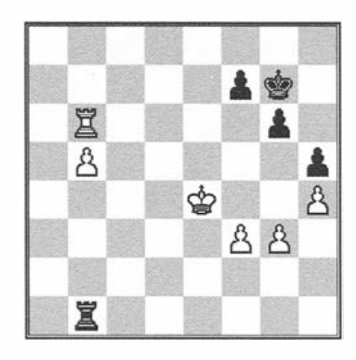
1.h4 **Tb2**
2.Rf3 **Re6**
3.Re3 **Rf6**

Esperar es la mejor estrategia del negro.

4.f3! **Tg2**
5.Rf4 **Tb2**

La partida siguió con algunas maniobras mientras el blanco se preparaba a avanzar su peón pasado: **6.Tb6+ Rg7 7.b4 Tb3 8.Tb8 Rf6 9.Tb6+ Rg7 10.Re4 Tb1 11.b5**.

40



11... f6??

Un grave error. Debían seguir esperando para lograr el empate con 11...Tb3 12.Tb8 Rf6 para seguir con ...Re6 y ...Rf6.

12.Tb7+ Rh8
13.Tb8 Rg7
14.b6 Tb3
15.Rd5! Txf3
16.Rc4

Y las negras pierden debido a que su rey no juega ya ningún papel: 16...Tf1 17.Tb7+ Rh6 18.Td7 Tb1 19.Rc5 Tc1+ 20.Rd6 Td1+ 21.Rc7 Tc1+ 22.Rd8 Tb1 23.Td6 ganando en pocas jugadas más.

PAT: Miremos esta partida más lentamente. Me parece que he visto este tipo de posiciones millones de veces.

NOAH: Muy bien. El blanco empieza con 1.h4 para restringir el movimiento de los peones negros. Esto también crea una cadena, así que podrá defender todos sus peones de ese flanco con el rey en e3.

PAT: ¿Por qué se toma tanto tiempo para avanzar su peón «b»?

NOAH: Ya que avanzar el peón permitiría a la torre negra cortar el paso del rey blanco a la sexta línea. Por ejemplo: 2.b4? Tb3!

PAT: Bien, entonces el blanco puede mover su rey a e3 y luego avanzar su peón a f3.

NOAH: Sí, y eso permite llevar el rey a f4 y defender todos peones de ese sector, mientras el peón «b» avanza. Pero eso todavía no es suficiente para ganar.

PAT: ¿Por qué no?

NOAH: Porque su único plan ganador es adelantar el peón hasta b6 y entonces llevar su rey a apoyarlo. Mientras tanto, la torre negra podría capturar los peones blancos del flanco de rey y luego conseguir las tablas sacrificándose por el peón «b» antes de que corone.

PAT: Así que perdió ya que....

NOAH: Le dio al blanco una forma de ganar muy fácil y segura.

PAT: ¿Y qué hubiera pasado si...?

NOAH: Esto es suficiente para ti por hoy. Si no estás cansado ya de los finales, nos vemos mañana de nuevo. ¿Está bien?

PAT: Espero que sí.

Notas

Capítulo 3

Reglas

En el cual Pat aprenderá que todas las reglas tienen sus excepciones, que algunas reglas son excepcionales —y que ninguna regla es un sustituto para no pensar.

Pat: No he olvidado todavía lo que hablamos ayer. Pero hoy quisiera decirte otra de las razones por las que odio los finales: las reglas. Me parece que existen millones de reglas que hay que memorizar.

Algunas reglas para olvidar halladas en el libro
Finales básicos de ajedrez, de Reuben Fine

En el final de rey y dos peones contra rey y peón: «cuando el blanco tiene peones en las columnas de alfil y caballo con sólo un peón de más, si el peón negro está en la columna de alfil, podrá usualmente empatar, pero si se encuentra en la columna de caballo perderá».

«Con tres peones pasados conectados contra un alfil, la victoria se consigue sólo si los tres peones han logrado cruzar la cuarta línea (a excepción de algunos casos especiales).»

En el final de torre y dos peones conectados contra torre: «si ningún peón ha alcanzado la sexta línea es siempre tablas, pero si un peón está en la sexta y el otro en la quinta, la victoria es posible a condición de que no haya peones en la columna de torre».

Noah: ¿Te refieres a las del tipo de «rey, dama y peón derrotan al rey y la dama rivales si es un peón de la columna «c» que alcanza la sexta línea, etc., etc.»?

Pat: Exacto, de ese mismo tipo.

Noah: Fíjate en esta regla básica acerca de las reglas: entre más específica sea la regla, más excepciones tendrá y, por tanto, más inútil será para ti.

Pat: Aceptado.

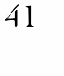
Noah: Las mejores reglas son las más simples, como: «Los peones pasados deben ser avanzados», un axioma tan antiguo que nadie se acuerda quién lo dijo por primera vez. Pero no nos olvidamos de él ya que funciona bien, tal como lo demuestra el diagrama 41.

Pat: Déjame evaluar esa posición: el blanco tiene un peón de ventaja, pero está doblado y las negras tienen un buen alfil contra el caballo.

Noah: Pero los peones negros están más débiles. Si el blanco hubiera avanzado su peón «c» antes de la sexta jugada la victoria sería rutinaria.

Pat: Pensaba que la rapidez no importaba tanto en los finales.

Noah: No pienses en esta clase de posiciones como «carreras» de peones. Mas bien, adelantar el peón pasado es como convertir un tipo de ventaja en otra más concreta y decisiva.





Kamsky-M. Gurevich
Belgrado, 1991
Juegan las blancas

1.g5?

Por medio de 1.c4 bxc3 2.bxc3 el blanco obtiene un peón pasado. En lugar de eso, prefiere jugar a ganar el peón «a» negro.

1... hxg5
2.hxg5 Rg6
3.Cc4 Td7!

Ahora si 4.Txa5 Td5! 5.Txd5 Axd5 serán las negras, después de capturar el peón de g5, las que tengan antes un peón pasado.

4.Ce3 Ta7
5.Rc1?

El blanco todavía podía ganar con 5.c4!

5... a4!

Y el negro consiguió el empate luego de **6.bxa4 Txa4 7.Rd2 Ta7 8.Rd3 Tc7 9.Cf5 Rxg5! 10.Cxg7+ Rf4** ya que su rey está muy activo y el blanco sólo cuenta con dos peones.

42



D. Gurevich-Franzoni
Lucerna, 1989
Juegan las blancas

1.Ae3?

El blanco apunta a un peón irrelevante. Tampoco funciona 1.a5? Axa5! 2.Axa5 Rf4 que elimina los restantes peones blancos. Sin embargo, era ganador 1.Aa5! Af2 2.Ac3+ Rf4 3.a5 Rxf3 4.a6 Rxg4 5.Ab4 seguido de 6.Ac5.

1... g6!!

Ahora si 2.a5 Axa5! 3.Rxa5 h5 logra las tablas, como en la partida.

2.Axg5 h5
3.a5 Axa5!

Y es tablas, ya que los restantes peones blancos logran ser eliminados: 4.Rxa5 hxg4 5.fxg4 Re4 6.Ac1 g5! 7.Axg5 Rf3.

Los peones, al avanzar,
van incrementado su valor.

Pat: ¿De qué otro tipo?

Noah: Me refiero a la proximidad de la casilla de coronación. La razón se explica gracias a otra regla: los peones incrementan su valor cada vez que avanzan. De hecho, un peón en la sexta línea, en ocasiones, es doblemente valioso que uno en la cuarta, en particular en los finales con piezas menores.

Pat: ¿Por qué justo en esos finales?

Noah: Ya que, al contrario de las piezas pesadas, un alfil o un caballo no pueden controlar en un momento determinado más que una o dos casillas en el camino del peón.

Pat: ¿Y entonces?

Noah: Vemos entonces en el diagrama 42 que el alfil negro sólo controla el cuadro a5, y si se logra desviar, el peón alcanza a6 rápidamente. En tal caso, lo único que necesitará el blanco será quitar al alfil enemigo de la diagonal g1-a7 para poder coronar su peón.

El incremento de valor del peón conforme avanza puede ser comprendido me-

jor con ayuda de la conocida regla «del cuadrado». Incluso con algunas piezas menores debes estar pendiente de que tu rey esté «en el cuadrado del peón» para poder detenerlo.

Pat: Claro, el «cuadrado del peón». Eso fue de lo primero que aprendí sobre los finales y de lo poco que me acuerdo.



El amo del final de juego es el peón pasado.
Cecil Purdy

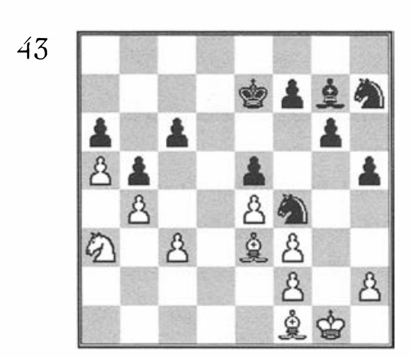
Noah: Te sorprendería lo mucho que aparece en los juegos de los grandes maestros. Puede surgir de muchas maneras, como en el diagrama 43. Debido a que el rey negro está un paso fuera del cuadrado del peón de a5, el blanco logra ganar por medio de dos increíbles sacrificios de piezas.

Pat: Sí, realmente impresionante. En especial porque el blanco puede ganar un peón, al menos temporalmente, con 1.c4.

Noah: Pero esa jugada hubiera permitido al rey negro entrar al cuadrado y complicaría la victoria. Tal como fue, las negras no pueden aceptar el segundo sacrificio y el resto fue fácil.

Pat: Muy bien, así que «los peones incrementan su valor al avanzar» es una buena regla, pero ¿cómo la puedo utilizar?

43



Karpov-Hansen
Biel, 1992
Juegan las blancas

1.Cxb5!!

Es demasiado lento 1.c4 Rd7 2.cxb5 cxb5 3.Cxb5 Af8!

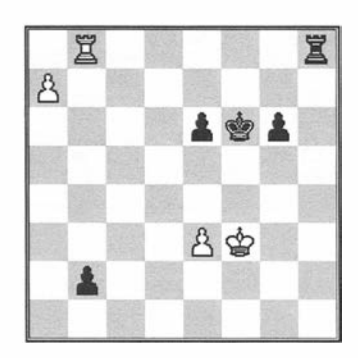
1... cxb5

2.Axb5

Ahora 2...axb5 pierde por 3.a6 ya que el rey está fuera del cuadrado del peón blanco y 3...Ce6 se refuta con 4.Ab6.

Así que el negro intentó **2...Cg5** pero pronto se rindió luego de **3.Axa6 Cge6 4.Ac4 Rd8 5.a6**.

44



Psakhis-Vaganian
Rostov on Don, 1995
Juegan las blancas

1.Txb2!

Si se desea calcular se encuentra que 1.Txh8 b1=D 2.a8=D. El blanco gana ya que se acaban los jaques luego de 2...Df1+ 3.Rg3 Dg1+ (o 3...De1+ 4.Rh2) 4.Dg2; Pero no 1.a8=D b1=D 2.Txb1? Txa8 y es tablas.

1... Ta8

2.Ta2! Rg5

3.Ta4 Rf6

Tampoco sirve 3...Rf5 4.Ta5+ e5 5.e4+ Rf6 6.Rg4 y el peón «g» negro se pierde después de 7.Rg5 y 8.Ta6+.

4.Ta5! Re7

5.Rf4 Rd6

6.Rg5 Rc6

7.Rxg6

Las negras abandonan debido a 7...Rb6 8.Ta1 Txa7 9.Txa7 Rxa7 10.Rf6 Rb7 11.Rxe6 ganando.

> Cambie piezas cuando tenga ventaja material. Cambie peones cuando se encuentre en desventaja.

NOAH: Una vez que te des cuenta de la fuerza del peón pasado, estarás atento a cualquier oportunidad de cambiar material para llegar a una posición ganadora, como en el diagrama 44.

PAT: Ésta me parece confusa, los dos están coronando.

NOAH: En realidad es sencilla cuando ves que el blanco no debe coronar inmediatamente y puede, en cambio, dejar paralizada la torre negra con 1.Txb2 y 2.Ta2. Ya que el blanco gana cualquier final de reyes y peones que resulta luego de ...Rb7 y ...Txa7, las negras no pueden hacer nada sino esperar con su rey.

Pat: ¿Pero cómo va a coronar el blanco su peón «a»?

Noah: No necesita hacerlo. Primero dejará al rey y a los peones negros sin jugadas, luego va a capturar ambos peones rivales y finalmente logrará la victoria con su peón «e».

Pat: Me gustan ese tipo de reglas generales como «los peones incrementan su valor al avanzar», ¿tienes alguna otra?

Noah: Estarás ya familiarizado con esta: cambia piezas cuando tengas ventaja material. Cambia peones cuando estés en desventaja

Pat: He escuchado algo de eso. ¿Cuál es su lógica?

Noah: ¿Recuerdas lo que te dije sobre lo que se necesita para ganar?

Pat: Que por lo general se necesita coronar un peón.

Noah: Correcto. Entonces, entre más piezas cambies, menor resistencia opondrá el ejército enemigo al paso de tu peón

Pat: ¿Y entre más peones cambies?

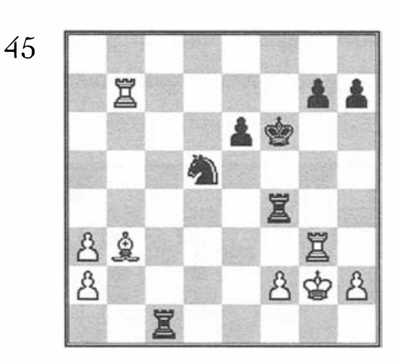
Noah: Entre menos peones existan menor será la posibilidad de coronar alguno y menos objetivos de ataque tendrá el bando superior.

En el diagrama 45 el negro tenía oportunidades de defensa aun con dos peones de menos si hubiera jugado 11...g6. Pero no las tuvo en el final de alfil contra caballo.

Pat: El caballo se nota muy inferior al alfil luego de 5.Rxf3.

Noah: Y el blanco puede intentar coronar en cualquiera de los dos flancos. Eso es algo muy especial de los finales.

45



Kindermann-Mueller
Bundesliga, 1991
Juegan las negras

1... Ce7?

El negro debe sacrificar un peón para obtener contrajuego con 1...g6 2.Txh7 Tf5! (se amenaza ahora 3...Cf4+) 3.Axd5 exd5 y al contar con su propio peón pasado, las negras tienen excelentes posibilidades de empatar.

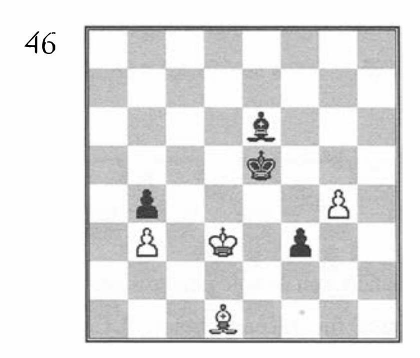
2.Tb6 Tc6?!

Mejor es conservar las torres en el tablero y jugar 2...Cc6 seguido de 3...Cd4.

3.Txc6 **Cxc6**
4.Tf3! **Txf3**
5.Rxf3

El blanco logró el triunfo luego de **5...Re5 6.Re3 g5 7.Ac2 h6 8.Ae4! Ca5** (de lo contrario avanzaría el peón «a») **9.Rd3 h5 10.Ag2!** (oportuna jugada de espera) **10...Rd6 11.Rd4** etcétera.

46



Karpov-Anand
Roquebrune, 1992
Juegan las negras

1... **Axg4?**

Con 1...f2 las negras hubieran ganado rápidamente: 2.Ae2 Axg4! 3.Af1 (si 3.Axg4 f1=D+) 3...Rf4.

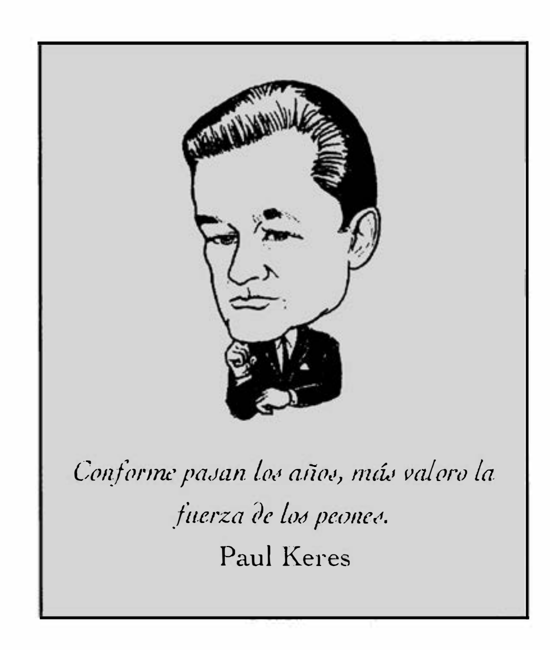
2.Axf3!

Y las blancas fuerzan las tablas luego de **2...Ae6** (no es mejor 2...Axf3 3.Rc4) **3.Rc2 Rd4 4.Rb2**.

Pat: ¿A que te refieres?

Noah: Ya que la técnica ganadora básica es la coronación de los peones, al eliminarlos el defensor puede usualmente alcanzar el empate. Eso fue lo que salvó al blanco en el diagrama 46 y lo que le pudo costar la victoria en el diagrama 47.

Debido a que los peones incrementan su valor al avanzar, el peón «f» negro hubiera sido decisivo en f2, pero sólo resultó un objetivo de ataque en f3.



Conforme pasan los años, más valoro la fuerza de los peones.
Paul Keres

Pat: Ese ejemplo fue bastante sencillo, pero no estoy seguro acerca del diagrama 47.

Noah: Es el ejemplo clásico de querer ganar un final por medio de jugadas de medio juego. En lugar de tomarse el tiempo para efectuar un plan lento, pero efectivo, el blanco sacrifica un peón y sólo consigue simplificar la posición.

Recuerda que los peones no parecen muy importantes cuando tienes los ocho, pero son muy valiosos cuando sólo te quedan uno o dos.

Pat: ¿Es esta regla sobre los cambios siempre verdadera?

Noah: No, como la mayoría de las reglas, es sólo correcta en términos generales. A veces hay leyes superiores.

Pat: ¿Como cual?

Noah: Como la *Ley de Fine:* si tienes un peón de ventaja, en 99 de 100 casos la partida será tablas si todos los peones están en un sólo flanco.

Pat: ¿Y es cierto?

47



Lautier-Grunfeld

Palma de Mallorca, 1989

Juegan las blancas

1.g4??

El blanco debe ganar con 1.h4! sellando el flanco de rey, seguido de la marcha del rey hasta la casilla c5.

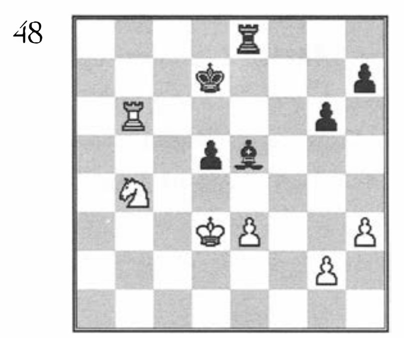
1...	**hxg4**
2.hxg4	**Rh6!**

Mucho mejor que 2...fxg4 3.Ce5. Ahora el rey se dirige a g5.

3.gxf5	**gxf5**
4.Rg3	**Rg5**

Y el blanco, con un sólo peón restante, no tiene suficiente fuerza para ganar: **5.Cc5 Cc4! 6.Axc4 bxc4 7.Ca4 Rf6** seguido de 8...Rg6-f6 (aunque en la partida el negro cometió un grave error y acabó perdiendo).

48



Speelman-Short

Match de candidatos, 1991

Juegan las negras

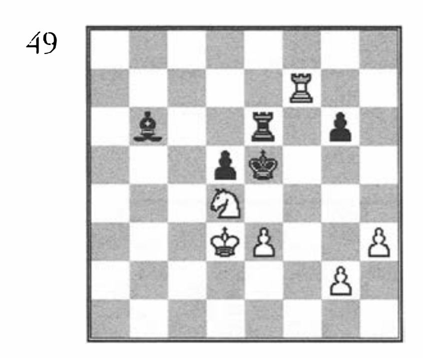
1... Ac7?

Mejor es 1...Tb8! y el negro puede lograr las tablas.

2.Tf6 Te5
3.Tf7+ Rd6
4.Txh7

El blanco ganó en pocas jugadas más, después de **4...Ab6 5.Cc2 Te6 6.Tf7 Re5 7.Cd4**.

49



Por ejemplo: 7...Axd4 8.exd4+ y 9.Ta7 que gana otro peón o logra el cambio de torres. En caso de 7...Tf6 el blanco también consigue el triunfo con 8.Cf3+ Re6 9.Tg7 Ad8 10.Re2 seguido de 11.g4 y el peón «g» negro caerá en pocas jugadas.

Noah: Quizá no 99 de 100 pero sí en muchísimas situaciones. Por eso las negras perdieron en el diagrama 48.

El final de piezas menores con un sólo peón pasado en e3 que se presentaba luego de 1...Tb8! hubiera podido salvarse, ya que los peones negros no serían fáciles de atacar y el blanco tendría problemas de coronar su peón «e» después de 2.Txb8 y 3.Cxd5.

Pat: Pero...

Cada regla tiene sus excepciones.

Noah: Pero tal como se jugó, el negro quedó con dos peones débiles y una torre pasiva. Esto nos lleva a otra regla sobre las reglas: cada regla tiene sus excepciones

Pat: Tenía miedo que llegarás a decir esto.

Noah: Pero es verdad. Y en ocasiones parece que las excepciones sobrepasan a las mismas reglas, tal como sucede en la vida real.

Pat: ¡Vaya!



Coloque sus peones en casillas del color opuesto a su alfil.
Capablanca

NOAH: Algunas reglas tienen más excepciones que otras, como la Regla de Capablanca: coloque sus peones en casillas del color opuesto a su alfil.

En el diagrama 50 el negro amenaza ubicar todos sus peones en cuadros blancos y lograr las tablas bloqueando los peones rivales del flanco de dama. Sin embargo, el blanco lo impide y vence al dejar los peones enemigos en casillas negras, por donde corre su propio alfil.

PAT: Pero estabas hablando de excepciones. ¿Por qué no es siempre correcta la regla de Capablanca?

NOAH: Porque siempre puede haber casos especiales —como al crear un peón pasado o al bloquear al rey enemigo, donde «malas» jugadas de peón logran funcionar bien.

50

Blatny-Adams

Adelaide, 1988

Juegan las blancas

1.h3!

Pero no 1.Rf3? e4+ 2.Re2 g4! seguido del bloqueo ...Rd5 ...Rc4.

1... Rd5

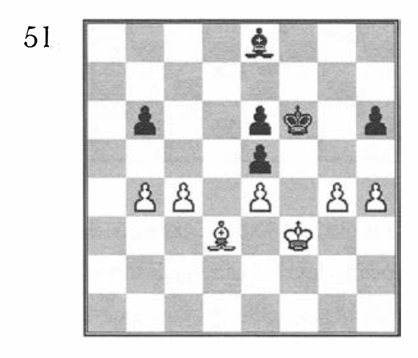
2.g4! f4

3.Af6 Af8

En caso de 3...Rc4 4.Ag7 Rxc3 5.Axh6 Ae7 6.b5 y el blanco gana.

4.f3

La partida acabó pronto luego de **4...e4 5.fxe4+ Rxe4 6.b5 Rd5 7.b6 Rc6 8.Ad4 Ae7 9.c4 Ad8 10.c5** seguido de Rf3, Re4, Rf5.



Sulskis-Slekys

Campeonato de Lituania, 1994

Juegan las blancas

1.b5!

No 1.c5 b5! y queda bloqueado el flanco de dama.

Ahora, si 1...Ad7, permite 2.c5! dxc5 3.b6 Ac8 4.Ac4 seguido de 5.g5+, que busca cambiar un peón del flanco de rey por el de e6 negro. Luego del eventual Axe6 el blanco ganaría con Ad5! y b6-b7.

1...	**Re7**
2.h5!	

Aquí sería erróneo 2.g5? h5! y el flanco de rey queda sellado.

2...	**Ad7**
3.c5!	**bxc5**
4.b6	**Ac8**
5.g5!	

Ésta es la clave.

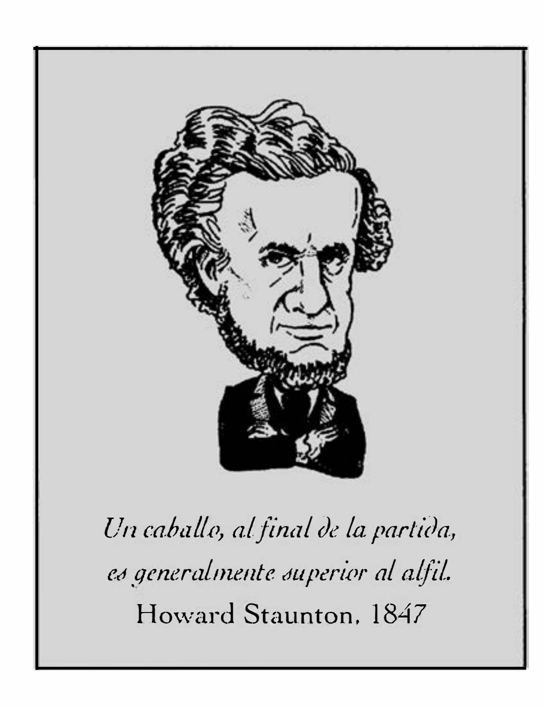
5...	**hxg5**
6.h6	**Rf6**
7.Ac4	**Rg6**
8.Axe6!	**Ab7**

Desde luego, no 8...Axe6 por 9.b7

9.Ad5	**Ac8**
10.b7	**Axb7**
11.Axb7	**c4**
12.Ac8	**Rxh6**
13.Ag4	**Abandona.**

En vista de la inevitable secuencia Re3-Rd2-Rc3 que gana fácilmente.

Para liberar su juego, tome algunas piezas del adversario, de ser posible a cambio de nada.
Joseph Berlin, 1735



Un caballo, al final de la partida, es generalmente superior al alfil.
Howard Staunton, 1847

Pat: ¿Podrías pensar en algún ejemplo?

Noah: Por ejemplo, en el diagrama 51, las jugadas aparentemente correctas desde el punto de vista «cromático» c4-c5 y g4-g5, permitirían al negro bloquear la posición con ...b5 y ...h5 y conseguir las tablas.

Pat: ¿Incluso aunque su alfil quedase muy pasivo y le diera al blanco unos peones pasados protegidos?

Noah: Ciertamente. El plan ganador adecuado para el blanco es crear dos peones pasados, en b6 y h6 y la única forma de lograrlo es convertir su propio alfil en una pieza temporalmente mala ubicando los peones en b5 y h5.

Esto muestra cómo cambia la teoría del final de juego. Howard Staunton, en el libro de ajedrez más vendido del siglo XIX, escribió que el bando inferior debe ubicar sus peones en el mismo color de su alfil, para así protegerlos mucho mejor.

Pat: Acabo de recordar una regla que escuche hace tiempo: todos los finales de torre son tablas.

Al menos siempre acaban así cuando tengo uno o dos peones de ventaja.

Noah: Le debemos esa ironía a Siegbert Tarrasch. No es una regla tan mala, siempre y cuando te des cuenta de que no funciona muchas veces.

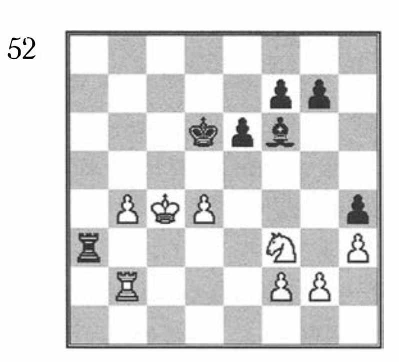
Por ejemplo, en el diagrama 52, incluso a costa de un peón, el blanco hubiera ganado el final de torres en caso de 1...Axe5.

Pat: Pero a la larga ganó de todos modos...

Noah: ...porque logró cambiar piezas y no permitió pasar al rey negro por la columna «c». El peón «b» resultó demasiado para la torre enemiga y las negras decidieron abandonar cuando vieron que tenían que entregarla a cambio del peón. Si estás buscando reglas útiles, estoy seguro de que puedes inventar algunas tu mismo.

Pat: ¿Como cuáles?

52



Bareev-Ivanchuk
Linares, 1994
Juegan las blancas

1.Ce5! Ta7

El negro debe empezar a retirarse ya que el final de torre y peones está perdido luego de 1...Axe5 2.dxe5+ Rxe5 3.b5 Ta8 4.b6 Rd6 5.Rb5 seguido de 6.b7, ganando fácilmente.

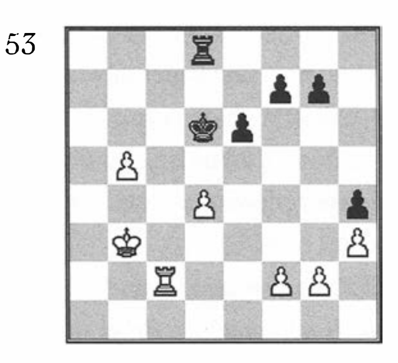
2.b5 Ad8

De lo contrario el peón blanco avanza de manera decisiva

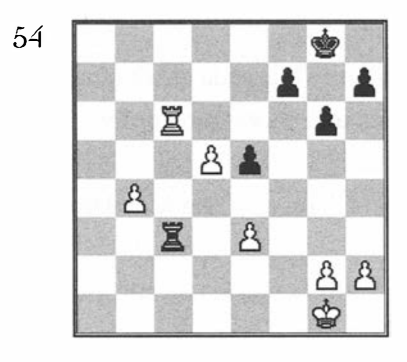
3.Cc6 Ta4+
4.Rb3! Ta8

La mejor defensa, pero aun así es insuficiente.

5.Cxd8! Txd8
6.Tc2

53 

Las negras **abandonaron** después de **6...Ta8 7.Rb4 Ta1 8.b6 g5 9.Rb5 Tb1+ 10.Ra6 Ta1+ 11.Rb7**.

54 

Yudasin-Kramnik
Match de candidatos, 1994
Juegan las blancas

1... Txe3?

Esto hace las cosas más fáciles al blanco. Con 1...Tb3! las negras todavía pueden luchar: 2.Tb6 Rf8 3.d6 Re8 seguido de 4...Rd7. Otra variante es 2.d6 Rg7 3.Tc8 Td3 4.Td8 Rf6.

2.d6??

Es claramente ganadora 2.Tc8+ (controlando los cuadros de coronación) 2...Rg7 3.b5! Tb3 (si 3...Td3 sigue 4.b6) 4.d6 y 5.d7

2... Rg7

Ahora en caso de 3.d7, Td3 detiene al blanco.

3.b5 Rf6!
4.d7+ Re7

El blanco no tuvo nada mejor que **5.Td6! Rd8 6.Tf6 Rxd7! 7.Txf7+ Re6 8.Txh7 Tb3 9.Tb7 Tb2!** y las negras lograron el empate gracias a sus piezas más activas.

Noah: Qué opinas de esta: «Es más fácil coronar un peón alejado que uno cercano.»

Pat: ¿No es eso muy obvio? Me parece que un peón, digamos en c4 o b4, siempre será más fácil de coronar que uno en g4, si ambos bandos están enrocados en el flanco de rey.



Desde luego, algunas reglas se aplican sólo al jugador que tiene ventaja y algunas otras únicamente al bando que pretende hacer tablas.
GM Tall

Noah: Es verdad, pero incluso si no están en la misma línea, el peón más alejado suele tener mejores posibilidades. Por ejemplo, en el diagrama 54 el negro simplifica la tarea del blanco al dejarlo avanzar sus dos peones a la quinta línea, lo que asegura la coronación de uno de ellos. Tenía que haber detenido el más distanciado con 1...Tb3!

Pat: Entonces, ¿en dónde se equivocó el blanco?

Noah: Al tratar de coronar el peón más cercano. Si hubiera avanzado el peón «b» en vez del peón «d» las negras tendrían que pararlo con la torre y entonces uno de los peones blancos llegaría a la octava línea.

Pat: Parece que te encanta coleccionar reglas de finales.

Noah: A ti también te gustaría si les dieras una oportunidad. Desde luego, algunas reglas se aplican sólo al jugador que tiene ventaja y algunas otras únicamente al bando que pretende hacer tablas.

Pat: ¿Cómo funciona eso?

Noah: Bueno, como en esta última regla: cuando te defiendas, ve tras el peón más peligroso del rival.

Pat: Eso es demasiado evidente.

Noah: Realmente no. En el diagrama 55, con pocos peones en el tablero, las negras tomaron el peón equivocado, el que no les estaba amenazando nada en lugar del peón más peligroso. Esto fue jugado por el tercer jugador del mundo en ese momento, en la última fase de la eliminatoria del Campeonato mundial.

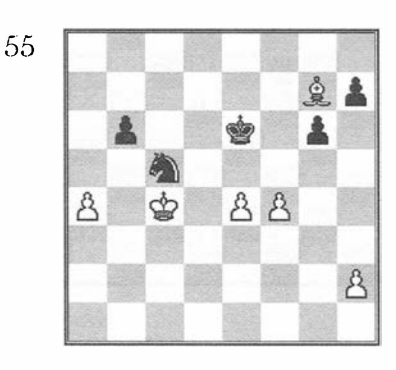
Pat: Parece que cada quien tiene reglas personales que necesita recordar. ¿Tú tienes alguna?

Noah: Claro, mis Tres Mandamientos.

Los tres mandamientos del
GM Tall

1) Nunca te rindas a menos que el motivo sea tan obvio que incluso tu tía Sofía pueda entenderlo.
2) Nunca cambies todas las piezas hasta un final de peones a menos que puedas apostar todo tu capital a la victoria.
3) Nunca te precipites.

55



Karpov-Sokolov
Final de candidatos, 1987
Juegan las negras

1... Cxe4??

Después de 1...Cxa4! la única posibilidad del blanco es intentar atrapar el caballo con 2.Ad4, pero 2...Rd6 seguido de 3...Rc6 y 4...Cc5 es tablas.

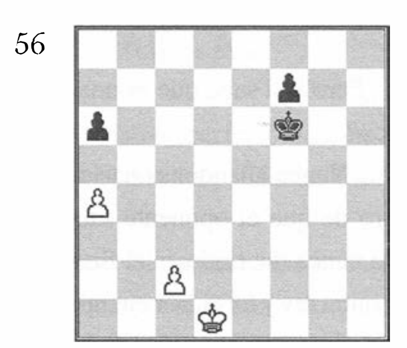
2.Rb5 Cc5
3.Af8!

En cambio 3.Ad4? Cxa4! hubiera permitido el empate: 4.Rxa4 Rf5 5.Ae5 g5, o bien 5.Ae3 Rg4.

3... Cd7

Y las negras **abandonaron** luego de **4.Aa3 Rd5** (4...Rf5 5.Ad6) **5.Ae7 Rd4 6.Ad8**.

56



Mnatsakanian-Vogt
Stary Smokovec, 1979
Juegan las blancas

1. Se rinde el blanco (?).

Las blancas no debieron abandonar, ya que es tablas luego de 1.Re2 Re5 2.Rd3 Rd5 3.c4+ Rc5 4.Rc3 a5 5.Rd3! f5 6.Rc3 f4 7.Rd3 f3 8.Re3 Rxc4 9.Rxf3 Rb4 10.Re3 Rxa4 11.Rd2 Rb3 12.Rc1 Ra2 y Rc2 etcétera.

Pat: Muy bien, empecemos con el Primer Mandamiento. ¿Por qué se rinden los

grandes maestros en posiciones que, según yo, son favorables?

NOAH: En ocasiones es un asunto de orgullo, ya que no les gusta jugar posiciones horribles frente al público. Pero los aficionados no deben hacer caso del orgullo. Es mucho más penoso abandonar prematuramente. En la práctica, si tienes una posición que pierde forzosamente no debe afectarte.

En el diagrama 56, el blanco debería jugar la obvia 1.Re2 y esperar a ver qué pasa.

PAT: ¿Pero y si sabe que es una derrota de «libro»?

NOAH: Nunca abandones hasta que estés seguro de que el oponente sabe como ganar. Yo nunca me rindo en el final de rey y dama contra rey y torre, por ejemplo. Ciertamente es una derrota teórica, pero casi nadie conoce con exactitud el método correcto para ganar.

No permitan que nadie se rinda mientras no esté herido y pueda luchar.
Del Mariscal Montgomery a sus tropas antes de la batalla de El Alamein

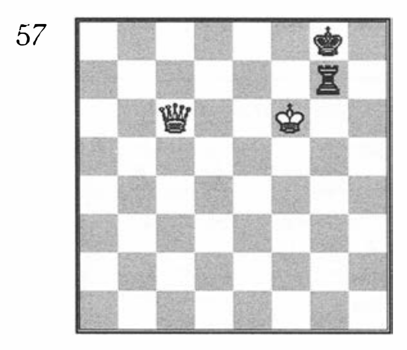
PAT: Todo Gran maestro debería saberlo.

NOAH: ¿Entonces por qué Ljubomir Ljubojevic lo jugó hasta el final contra Gata Kamsky en Linares, 1991? También lo hizo Nigel Short contra Valery Salov en Barcelona, 1989, como vemos en el diagrama 57. En realidad, Short jugó el final de rey y dama contra rey hasta el mate. Si tienes alguna duda de que el adversario puede ganar, que lo demuestre él mismo.

PAT: Me imagino que esto tiene sentido.

NOAH: Esto nos lleva al segundo Mandamiento: nunca cambies todas las piezas hasta un final de peones, a menos que la victoria sea segura.

57



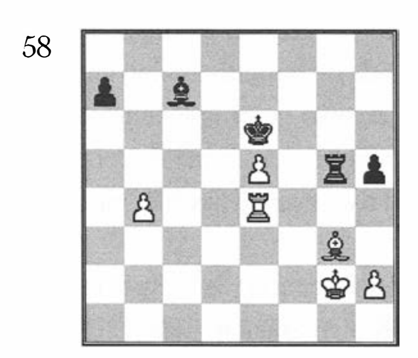
Salov-Short
Barcelona, 1989
Juegan las blancas

1.Da8+! **Rh7**
2.De8!

Se presenta una posición de zugzwang que ha estado en los libros por 300 años. De cualquier manera, el negro siguió jugando: **2...Ta7 3.Dh5+**

Rg8 4.Dg4+ Rh7 5.Dh3+ Rg8 6.Dg3+ Rh8 7.Dh2+ Rg8 8.Db8+ Rh7 9.Dxa7+ R8 10.Dg7#.

58



Waulin-Grozspeter
Kecskemet, 1993
Juegan las negras

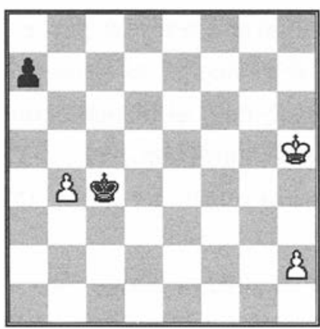
1... **Axe5??**
2.Rh3!

El negro asumió que las blancas jugarían 2.Txe5+ Txe5 3.Axe5 Rxe5 4.Rg3 Rf5 5.Rh4 Rg6 y es tablas. O quizá analizó mal algo en las próximas jugadas.

2... **Rd5**
3.Txe5+ **Txe5**
4.Axe5 **Rxe5**
5.Rh4 **Rd5**
6.Rxh5 **Rc4**



59



7.h4 **Abandonan.**

Ya que sigue 7...Rxb4 8.Rg6 a5 9.h5 a4 10.h6 a3 11.h7 y el blanco gana.

Pat: Eso es perfecto para mi. Siempre he encontrado muy difíciles los finales de peones.

Noah: Sí, también los buenos jugadores se hacen bolas con ellos, como en el diagrama 58, que sólo era asunto de contar.

Pat: ¿De contar?

Noah: Claro. Si las negras hubieran visto 2.Rh3, que es una simple ganancia de tiempo, se podrían decir: «Muy bien, se van cambiar todas las piezas en dos jugadas y dará por resultado un final de peones. No podré impedir Rxh5, así que mi única oportunidad será comer el peón de b4».

Pat: Te sigo hasta ahora.

Noah: Bien, el negro continua: «Después de 4...Rxe5 le tomará al blanco dos jugadas capturar el peón de h5, una jugada para hacerse a un lado y cinco para coronar su peón. El total es de ocho movimientos»

Contando de esa forma, puedes ver que también a las negras les toma ocho jugadas coronar, pero el blanco empieza primero. Esto significa que 12.h8=D llega a tiempo para responder a 12...a1=D con 13.Dxa1!

Pat: No puedo ver todo eso.

Noah: Eso es el corolario a mi segundo mandamiento.

Cuando dudes, no lo hagas.

Es divertido ver cómo la gente suele apresurarse para llegar a finales de peones perdidos o tablas sin haber agotado todos sus recursos, como 1...Rd5 en el diagrama 58. Es la peor decisión que puedes hacer en lo que se refiere a intercambio de piezas.



Nadie se ha muerto nunca por jugar un final de peones,
pero ¿para qué tomar ese riesgo?
GM Tall

Pat: ¿Pero no hacen los jugadores otros cambios erróneos llegando a finales de torres o alfiles?

Noah: Sí, pero en términos prácticos, no hay nada tan definitivo como un final de peones, excepto quizá la muerte. Además, casi siempre tendrás forma de complicarle la vida al rival cuando hay más piezas en el tablero.

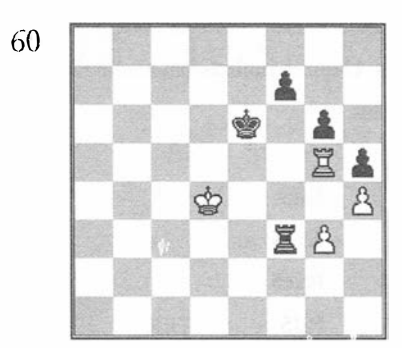
En el diagrama 60, las negras tenían un imparable plan ganador: jugar 1...Ta3, luego llevar su rey a g7 y avanzar ...f6. Eso hubiera ganado el peón de g3.

Pat: ¿Y qué harían contra 2.Re4?

Noah: Entonces el negro puede encerrar la torre con 2...f5+! y las posibilidades de salvación del blanco serían mínimas.

Pat: Apuesto que esa partida causó una impresión que las negras nunca olvidarán.

60



Yusupov-Ljubojevic
Linares, 1992
Juegan las negras

1... Tf5?

El negro supone que 2.Txf5 sería una fácil victoria (lo es) y que 2.Re4 Txg5 debería ser algo similar (no lo es).

2.Re4! **Txg5**
3.hxg5 **f6**
4.gxf6 **Rxf6**
5.Rf4 **g5+**
6.Rf3!

La partida pronto es tablas con **6...Rf5 7.g4+! hxg4+ 8.Rg3**, o bien 6...Rf7 7.Rf2 logrando la oposición a distancia.

61

Illescas-Ljubojevic
Linares, 1988
Juegan las blancas

1.Td4? **Tc7+??**
2.Rd3 **Rg5**
3.Td5+ **f5**
4.a5

Y el blanco logró el empate luego de **4...Tc1 5.Rd2 Tc6 6.b4 b5 7.axb6 Txb6 8.Ta5** etcétera.

En el *post mortem*, un aficionado mencionó que después de 1...Txd4 2.Rxd4 Rg5 las negras ganan, ya que las jugadas de espera del blanco se acaban: 3.Re4 a5! 4.Re5 b6! 5.Re4 f6! 6.Rd5 Rxh5 7.Rc6 f5 y el peón corona.

Noah: En realidad, el negro realizó un error muy parecido en el mismo evento cuatro años antes. En el diagrama 61, se le ofreció una clara victoria con Txd4 y la dejó ir.

Pat: Eso debe ser muy embarazoso para un Gran maestro de alto nivel.

Noah: Es todavía peor de lo que piensas. El diagrama deriva de una posición aplazada, así que las negras tenían suficiente tiempo para considerar jugadas como 1.Td4?

Pat: Vaya. ¿Entonces por qué el blanco jugó 1.Td4?

Noah: Simplemente cometió un grave error. La gente se encuentra más cansada en los finales, justamente porque es la parte final de la partida.

Pat: ¿Y si no hay más opción que entrar al final de peones?

La fatiga nos hace cobardes a todos.
General George S. Patton Jr.

Noah: Casi siempre hay alguna alternativa. En el diagrama 62, el blanco pensó probablemente que tenía al menos las tablas, hasta que fue demasiado tarde.

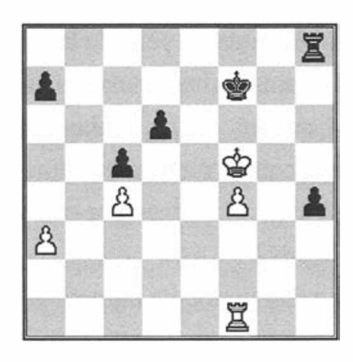
Pat: Al parecer se ven bien luego de 1.Th1. El negro no puede salvar su peón «h» y después del cambio de torres el blanco quedará con un peón pasado alejado.

Noah: El problema es que el negro logra antes el peón pasado alejado por medio del decisivo sacrificio 5...d5!

Yo tengo mucho cuidado de cambiar mi última torre. Siempre se puede sacar del tablero, pero no se puede meter.

Pat: En fin...

62



Obukhov-Ibragimov

URSS, 1991

Juegan las blancas

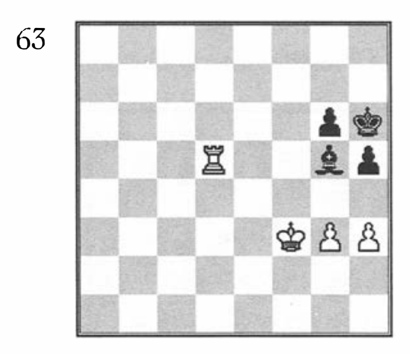
1.Th1??

El blanco ve que puede ganar el peón «h» y piensa que con esto asegura las tablas. Pero si lo hubiera calculado mejor podría haber encontrado la defensa activa 1.Tb1! h3 2.Tb7+ y ahora pierden tanto 2...Rg8?? 3.Rg6 como 2...De8?? 3.Db8+. El juego debe acabar empatado luego de 2...Rf8! 3.Rg5! seguido de jaques en b7 y b8.

1...	**h3**
2.Th2	**a6**
3.Rg4	**Rf6**
4.Txh3	**Txh3**
5.Rxh3	**d5!**

Las blancas se **rinden**. Después de 6.cxd5 c4 el rey no puede detener al peón.

63



Grivas-Minasian

Debrecen, 1992

Juegan las blancas

1.g4??

No queda completamente claro que el blanco esté ganado con 1.Re4 y 2.Re5-e6, pero tiene muy buenas posibilidades, en particular si llega a la casilla f7.

1...	**hxg4+**
2.Rxg4	**Ac1**

Y la partida fue tablas 22 jugadas más adelante: **3.Rf3 Ag5 4.Td4 Rg7 5.Re4 Ac1 6.Rd5 Rf6 7.Rd6 Ae3 8.Te4 Ac1 etcétera**.

Noah: Otro peligro de los finales de peones: el margen de error es mucho menor que en otros finales.

Pat: ¿Eso qué significa?

Noah: Significa que un sólo error suele ser fatal y que si no estás ganando, probablemente estarás perdido. Esto lleva a mi Tercer Mandamiento.

Nunca te precipites

Pat: ¿Qué quieres decir con eso?

Noah: Me refiero a cualquier acción apresurada que cambie de forma importante el número de piezas o peones. Por ejemplo, en el diagrama 63, el blanco debería aprovechar la debilidad del peón de g6 antes de cambiar uno de sus dos últimos peones.

Pat: Sí, pero usualmente se ve a los grandes maestros mover sus piezas de un lado para otro por horas. Eso no es apurarse, ¿pero qué es?

Noah: Eso es algo muy astuto. A veces conviene repetir la posición cuando se presenta la oportunidad.

Pat: ¿Porque se quiere hacer tablas?

> *La temeridad a veces triunfa.*
> *Pero fracasará en la mayoría*
> *de las ocasiones.*
> Napoleón Bonaparte

Noah: No, con ello se gana tiempo en el reloj y además es parte de una guerra psicológica. Es común que el bando que está luchando por el empate, para evitar la repetición de movimientos, termine creando mayores debilidades, ya que empieza a dudar.

En el diagrama 64, el blanco comprende que el mejor plan para ganar es sacrificar la calidad en algún momento. El problema es hacerlo en el instante apropiado.

Pat: ¿Cómo saber cuándo es el momento justo

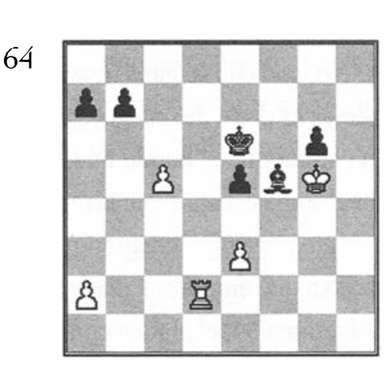
Noah: Usualmente es cuando puedes mejorar tu posición de manera significativa. En este caso, el blanco esperó primero que las negras gastarán todos sus tiempos disponibles antes de pasar a un final de peones ganador.

Desde luego, esto se aplica muy bien a posiciones como la del diagrama 64, donde el enemigo tiene poco o ningún contrajuego.

Pat: ¿Como si el oponente no estuviera jugando?

Noah: Exactamente. El blanco se da ese lujo aquí y puede esperar hasta haber avanzado todo lo posible su peón de «a».

El bien más valioso en el final, después de un peón pasado protegido, es la paciencia.
Anónimo



Gleizerov-Salai
Pardubice, 1992
Juegan las blancas

1.a4!

Pero no 1.Td6+ Re7 2.Txg6?? Axg6 3.Rxg6 Re6 y no hay forma de ganar, ya que si 4.e4 sigue 4...a5 (como en la nota a 3.a5).

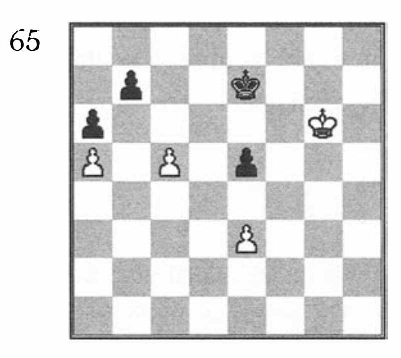
1... Ae4
2.Td6+ Re7
3.a5!

Es demasiado apresurado jugar 3.Txg6?? Axg6 4.Rxg6 Re6 5.e4! a5! ya que las negras logran las tablas: 6.Rg5 Rd7 7.Rf5 Rc6 8.Rxe5 Rxc5 9.Rf6 b5!

3... a6

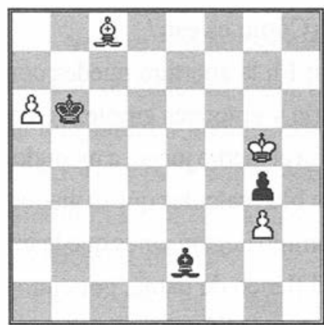
El alfil no puede moverse: 3...Ac6 4.Txg6 ó 3...Af5 4.a6! bxa6 5.Txa6 y el peón de a7 se pierde.

4.Txg6! Axg6
5.Rxg6



El blanco consigue ahora la victoria por medio de la oposición: 5... Re6 6.e4 Re7 7.Rf5 ó 5...Rd7 6.Rf5 Rc6 7.Rxe5 Rxc5 8.e4 b5 9.axb6 Rxb6 10.Rd6 y logra coronar primero para seguir con jaques en b8 y a8, ganando la dama rival.

66



Charushin-Rosengol
Correspondencia, 1986
Juegan las blancas

1.Rf4!

No 1.Axg4 Axa6 2.Rf4 Rc7 3.Af3 Rd6 4.g4 Re7 5.g5 Rf7 seguido de 6...Rg7. Es tablas, ya que las negras sólo moverán su alfil y las blancas nunca podrán quitar al rey enemigo de su bloqueo sobre g7.

1...	**Ra7**

Es peor 1...Rc7 2.a7 Af3 3.Axg4. Una jugada de alfil como 1...Ab5 permite 2.Rxg4 y luego Rf4, g4 y g5. Tampoco sirve 1...Ad1 2.Axg4 Ac2 3.Ac8 para seguir con el avance del peón «g».

2.Axg4	**Axa6**
3.Af3	**Rb6**

De nuevo se presenta una carrera, pero esta vez el rey negro llegará demasiado tarde a la zona de empate.

4.g4	**Rc5**
5.g5	**Rd6**
6.g6	**Re6**
7.Rg5	**Ac4**

67

Las negras **abandonaron** luego de **8.g7** ya que si 8...Rf7 9.Rh6 Rg8, su rey sería expulsado de la casilla crítica de g8 por medio de 10.Ae4 Rf7 11.Rh7 Rf6 12.Rh8! para continuar con Ah7 y Ag8 y la coronación del peón es inevitable.

NOAH: Recuerda que, a menos que la posición desemboque en una loca carrera para coronar los peones, puedes tomarte tu tiempo con una o dos maniobras previas. Además, por la curiosa naturaleza de los finales, también podrás ganar tiempos al tomar las cosas con calma.

PAT: ¿Cómo dices?

NOAH: Sí, me oíste bien. El diagrama 66 es un ejemplo perfecto de ello.

PAT: Ve despacio ahora. Siempre he tenido problemas con los finales de alfiles, aun con los más simples.

NOAH: Muy bien, veamos. El blanco pue-

de capturar en g4 cuando lo desee y la única forma en que el negro logra las tablas es responder a Axg4 con ...Axa6, seguido de la veloz carrera del rey hacia su propio flanco.

PAT: Sería un trayecto muy largo.

NOAH: Sí, pero a veces los reyes son sorprendentemente rápidos. De cualquier manera, si el blanco captura en g4 de inmediato el rey negro llega a g7 a tiempo.

PAT: Pero...

NOAH: Pero al tomar su tiempo con 1.Rf4! el blanco, de hecho, gana dos importantes tiempos, y entonces el negro debe intentar el bloqueo en g8 en lugar de g7. Sin embargo, g8 es una casilla blanca y, por tanto, el rey negro podrá ser desalojado por el alfil.

PAT: No pensaba que hubiera tanto cálculo en el final de juego.

NOAH: A veces tienes que calcular mucho, pero generalmente no es necesario. Fíjate cómo lo hacía Capablanca con su reconocida visión para los finales. Una vez observó a unos aficionados tratando de desentrañar un complejo final, semejante al del diagrama 68. Sin siquiera preguntar a quién le tocaba jugar, Capablanca empezó a mover las piezas hasta que encontró la configuración ganadora para el blanco. Entonces regresó a la posición original y descubrió cómo podía llegar del punto A al punto B.

PAT: ¿Cuál es el motivo de esta historia?

NOAH: En los finales, visualizar posiciones futuras es, por lo general, más importante que calcular jugadas.

PAT: ¿Cómo es eso?

NOAH: En la apertura puedes confiar en tu memoria y entonces empiezas a analizar jugadas. En el medio juego, a menudo se trata de qué tan bien calculas que tu ataque contra el rey enemigo llegará antes que la iniciativa rival en el flanco de dama, por ejemplo.

PAT: ¿Y en el final?

NOAH: A veces el tiempo no es fundamental, pero la habilidad de visualizar es algo crucial. En el diagrama 68, el blanco busca alguna posición de zugzwang con su alfil en d3 y el alfil negro en d7, con el turno de juego del rival.

PAT: El blanco no puede forzar eso.

NOAH: No, pero lo puede intentar. Y al no apresurarse va poniendo pequeñas trampas.

PAT: Y las negras eventualmente cayeron en una, aunque tardaron 13 jugadas.

NOAH: Porque no sabían con precisión cuál era la posición perdida, mientras que el blanco sí.

PAT: Eso quieres decir con la visión en los finales.



Noah: Seguro. Es como había dicho antes, cuando un maestro logra visualizar, sin tener que calcular jugadas concretas, si un final de torre y peón contra torre llegará a la posición Philidor (de tablas) o a la ganadora posición Lucena.

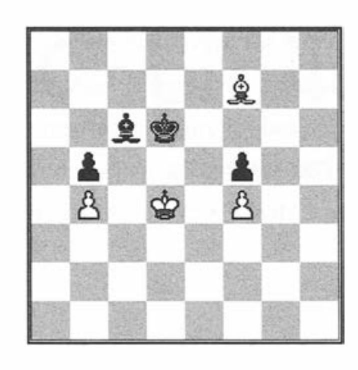
Pat: De una cosa estoy seguro, no nací con esa visión para los finales.

Noah: Nadie nace siendo jugador de finales. Bobby Fischer, que ya había sido dos veces candidato al Campeonato mundial, decidió dominar mejor los finales encerrándose tres meses en un cuarto de hotel, en Manhattan, con sólo un juego de ajedrez y una buena cantidad de libros.

Pat: Creo que dejaré pasar esa idea, o al menos no me apresuraré tanto.

Noah: Hay mejores métodos que el de Fischer. Regresa mañana y te enseñaré algo invaluable que no encontrarás en ningún libro.

68



Pinter-Alterman
Beer-Sheva, 1991
Juegan las blancas

Debido a que los peones negros son objetivos de ataque, el blanco mantiene buenas posibilidades de victoria.

1.Ah5	**Ad5**
2.Ad1	**Ab7**

Las negras tienen otras jugadas de espera como 2...Ac4 y si 3.Ac2 Ae6 4.Ad3, entonces 4...Ad7.

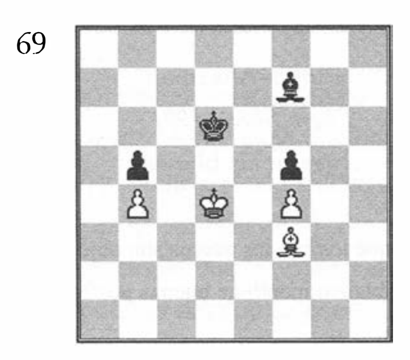
El blanco está buscando llegar a una posición de zugzwang con su alfil en d3 y el del rival en d7, con el turno de juego del negro.

3.Ae2	**Ac6**
4.Af1	**Ae8**
5.Ag2	**Af7**

Hasta ahora las negras han evitado todas la pequeñas trampas. Por ejemplo, 5...Ag6?? pierde por 6.Ah3! dejando en zugzwang al negro, ya que si 6...Rc6 7.Re5. Otras opciones son refutadas igualmente: 6...Re6 7.Rc5 ó 6...Ah7 7.Af1!

6.Af3

69



En este momento la jugada de espera correcta era 6...Ac4

6... Ae8??

7.Ab7!

Ahora 7...Rc7 8.Ad5 Rd6 permite la posición de zugzwang antes mencionada. El blanco continua con 9.Ab3 9.Ac6 10.Ac2 Ad7 11.Ad3 o bien 9...Ad7 10.Ad1!! Ae6 11.Ae2 Ad7 12.Ad3.

El final de la partida fue muy similar.

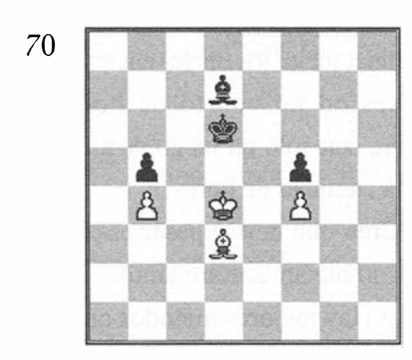
7... Ad7

8.Ad5! Ae8

9.Ab3 Ad7

10.Ad1!! Ae6

70



Las negras se rindieron en vista de que 11.Ae2 Ad7 12.Ad3 deja al blanco una posición fácilmente ganadora: 12...Re6 13.Rc5 o 12...Rc6 13.Re5.

Capítulo 4
Desequilibrios

En el cual Noah explica por qué el rey en el ajedrez es como un defensa en el fútbol, y que en ambos juegos, dos usualmente vencen a uno.

Pat: Muy bien, ¿Cuál es ese misterioso secreto que no encontraré en ningún libro?

Noah: Es el principio individual más importante del final de juego —el desequilibrio.

Pat: ¿El desequilibrio?

Noah: Es otro recordatorio de que el final no es como el medio juego. Los desequilibrios son típicos de los finales.

Pat: ¿Cómo?

Noah: En el medio juego el tablero está todavía lleno de piezas y la batalla es un forcejeo continuo. El blanco puede tener, digamos, cinco piezas atacando el punto d5 pero si el negro posee cinco defensores, la situación no se va a alterar hasta que el blanco agregue un sexto agresor. Y si el negro puede protegerlo de nuevo, el balance se restablece.

Pat: ¿Y en el final?

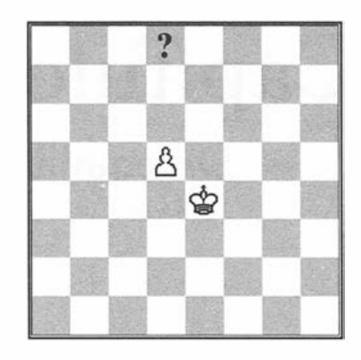
Noah: Es más como un combate cuerpo a cuerpo, una pieza contra otra, pero si puedes hacerlo dos contra una, obtendrás un desequilibrio favorable, si no es que decisivo.

Pat: Pero va a depender de cuáles dos luchan contra la pieza rival.

Noah: En cierto modo. Sin embargo, como puedes ver en el diagrama 71, incluso una dama sola no puede hacer progresos contra un rey y un peón. Contra otras piezas, el rey y peón pueden forzar su avance, aun contra piezas teóricamente superiores.

Pat: Pero una situación de dos contra uno ocurre sólo cuando tienes ventaja material, ¿no es así?

71



Un desequilibrio de 2 vs. 1
Juegan las negras

Qué pasa si:

La pieza de d8 es la dama:
Lo mejor que puede hacer una dama sin apoyo es detener el avance del peón ya que no puede ganarlo. Por ejemplo: 1...Dd6 2.Rd4 Db4+ 3.Re5 Dc5 4.Re6 De3+ etcétera.

La pieza en d8 es la torre:
El negro no puede capturar impunemente al peón y tampoco bloquearlo. La coronación es inevitable y le costará al negro su torre: 1...Te8+ 2.Rf5 Td8 3.Re6 Te8+ 4.Rd7 y 5.d6, etcétera.

La pieza en d8 es el alfil:
De nuevo, la coronación no puede ser impedida. El alfil podrá sacrificarse cuando el peón llegue a d6, luego de 1...Ac7.

La pieza en d8 es el caballo:
El caballo también puede entregarse por el peón: 1...Cb7 2.Rf5 Cd6+ 3.Re6 Cc4! 4.d6 Cxd6.

La pieza en d8 es el rey:
El negro se salva sólo por medio de la oposición y luego gracias al ahogado: 1...Rd7 2.Re5 Re7 3.d6+ Rd7 4.Rd5 Rd8! 5.Re6 Re8 6.d7+ Rd8 7.Rd6.

72



Kasparov-Timman
Linares, 1992.
Juegan las blancas

1.Ce8+	**Rf7**
2.Cxf6!	**Rxf6**
3.g5+	**Rf7**
4.h6	**Abandonan.**

Las negras se rinden, ya que se podría seguir: 4...Aa4 (si 4...Re6? 5.h7) 5.Re5 Ad1 6.Rd6 Ab3 7.Rc5 Aa4 8.Rb6 (el blanco debe crear un decisivo peón pasado) 9...Ab5 9.a4! Axa4 10.Rxa6 Ad7 11.b5 Ac8+ 12.Ra7 seguido de b6-b7 ganando el alfil rival.

Noah: De hecho, a veces puedes crear un desequilibrio entregando material.

En el diagrama 72 el blanco logra la victoria al alejar al rey enemigo de la acción, gracias al sacrificio de su caballo.

Pat: Ya veo, debido a que el rey debe prevenir la coronación del peón «h».

Noah: Precisamente. Por eso las negras abandonaron al darse cuenta de que no hay manera de impedir que el rey blanco vaya al flanco de dama a crear un peón pasado. Las negras, eventualmente, deberán entregar su alfil por el peón, ya se en b5 o en b7. Entonces el rey regresa triunfante a su propio flanco, donde existe otro desequilibrio, capturará al peón rival de g6 y apoyará sus peones pasados hasta conseguir la coronación.

Pat: Ésta debe ser una situación muy poco usual.



El ajedrez es el movimiento de piezas comiéndose unas a otras.
Marcel Duchamp

El objeto fundamental de todas las maniobras militares es obtener superioridad local por medio de la concentración de fuerzas.
Contralmirante Alfred Thayer Mahan

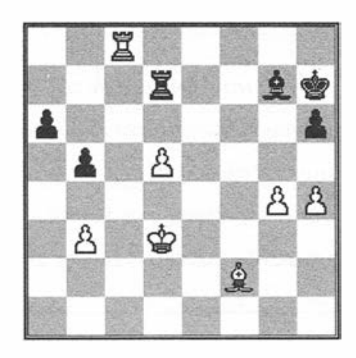
Noah: Realmente no. Sucede a menudo cuando un jugador logra activar su rey mucho antes que el del enemigo, como en el diagrama 73. Podría parecer que el blanco gana fácilmente, pero todavía hay problemas tácticos (1.Re4 Te7+).

Pat: ¿Pero cómo puede hacer valer su ventaja sacrificando la calidad? ¿Qué pasó allí?

Noah: Básicamente fue un cambio de piezas que permite un desequilibrio de dos contra uno que decide la partida.

Pat: Muy bien, entiendo el punto de que un bando logra clara ventaja si su rey juega y el otro no. Pero en los finales ambos jugadores tienen reyes.

73



Pinter-Popovic
Salónica, 1988
Juegan las blancas

1.Tc5!

El blanco no puede progresar con 1.Re4 Te7+ y si 2.Rf5? Te5+.

1... Af8
2.Rd4!

Ahora la mejor sería 2...Ag7+

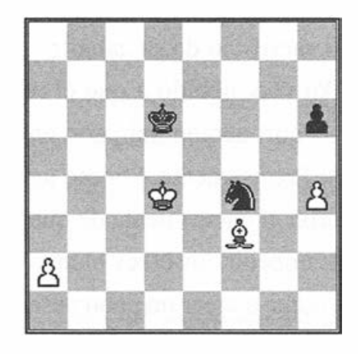
2... Axc5+?
3.Rxc5 Tc7+

De otra manera, la torre es sobrepasada y el rey negro llegaría demasiado tarde: 3...Tf7 4.Ad4 Rg8 5.d6 Rf8 6.Rc6 Re8 7.h5.

4.Rb6 Tc2
5.Ac5 Rg6
6.d6

Las negras perdieron por tiempo en una posición sin esperanzas luego de: **6...Td2 7.Rc7 Td5 8.b4 a5 9.d7**.

74



Salov-M.Gurevich
Biel, 1993
Juegan las blancas

1.Re4

Pero no 1.Rc4? Cg6 2.h5? Ce5+.

1... Cg6
2.h5 Ce7
3.Ae2!

Esperando solamente. Ahora 3...Rc6 permite 4.Re5! y 5.Rf6. También pierde 3...Re6 debido a 4.a4 Cc6 5.Ac4+ Rd6 (o bien 5...Rf6 6.Rd5) 6.Rf5 ganando.

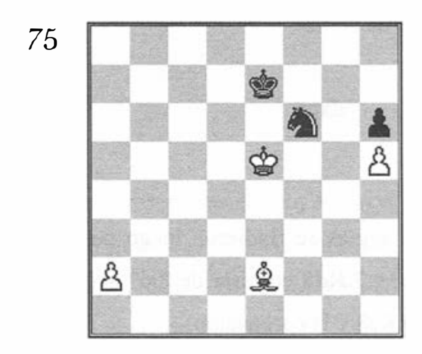
3... Cd5
4.Rf5!

Si 4...Cc3 viene 5.Ac4 seguido de 6.Rg6. Tampoco funciona 4...Ce7+ por 5.Rf6 y 6.Rg7

4... **Re7**

5.Re5! **Cf6**

También pierde 5...Cc3 6.Ac4 Cxa2!? 7.Axc2 Rf8 8.Rf6 y el rey negro no alcanza a llegar a h8, mientras que el blanco jugará Rg6xh6 seguido del avance del peón «h» hasta la coronación.



6.a4 **Cd7+**

7.Rf5! **Cc5**

8.a5 **Ce6**

No sirve 8...Cb3 9.a6! Cd4+ 10.Rg6 Cxe2 11.a7 y corona.

9.a6! **Abandonan.**

NOAH: Sí, pero en muchos finales puede existir una amenaza latente de llevar su rey de un flanco hacia el otro. Este es el caso en el diagrama 74.

PAT: No lo entiendo. El blanco tiene un peón pasado en la columna «a» pero empieza llevando su rey al flanco opuesto.

NOAH: Es que necesita un segundo plan ganador, es decir, capturar al peón de h6. Si entonces el negro lleva su rey a la defensa de su peón, permite un desequilibrio de rey y alfil contra caballo en el flanco de dama.

PAT: Es incluso peor después de 5.Re5. Me parece que el rey y el alfil no tienen ahora ningún oponente.

NOAH: Es cuando el negro se apresura a activar su caballo, pero ya es demasiado tarde. La última parte de la partida y la variante similar con 8...Cb3 9.a6! son líneas típicas de las situaciones desequilibradas.

El negro puede mantener su fortaleza en el flanco de rey, pero está a tres tiempos de salvarse en el flanco contrario.

PAT: Entonces, si los desequilibrios son lo más grande desde la invención del movimiento del caballo, ¿cómo los puedo crear?

NOAH: Puedes llegar a un desequilibrio fracasado si juegas con una sola pieza.

PAT: Eso es seguro.

NOAH: Pero no siempre es obvio. En el diagrama 76, las negras hacen una jugada perdedora porque creen que les dará ventaja (1...Te3 2.Th6? Rc5).

PAT: Entiendo. Después de 2.Tc8 el negro juega sin su rey y si ...Txb3 pierde al permitir Re6xd6. Así que el resto de la partida....

NOAH: ...es otro duelo desequilibrado entre la torre negra y el rey y peón pasado blancos.

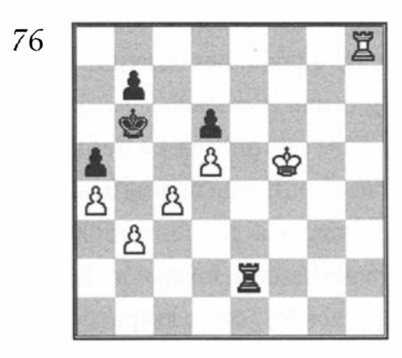
PAT: ¿Los desequilibrios ocurren en todos los finales?

Noah: No, usualmente necesitas peones en ambos flancos para obtener un desequilibrio real. Si los peones se encuentran en el mismo flanco es mucho más fácil para el bando defensor correr de una casilla clave a otra cercana.

Pero con peones en los dos flancos, en particular en finales de torres y de caballos, acaba siendo más fútbol que ajedrez.

Pat: ¿Cómo?

76



Browne-Biyiasas
Campeonato de EU, 1980
Juegan las negras

1... Te3?

Con 1...Rc5 las negras hubieran activado el rey asegurándose las tablas. Por ejemplo: 2.Th7 (si 2.Th6 Te3) 2...b6 3.Tc7+ (o bien 3.Tb7 Te3) 3...Rb4 4.Tc6 4...Rxb3 5.Txb6+ Rxc4 6.Txd6 Rb4 y ambos bandos eventualmente tendrán que entregar su torre por el peón pasado del adversario.

2.Tc8!

Ahora si 2...Txb3 viene 3.Re6, ganando.

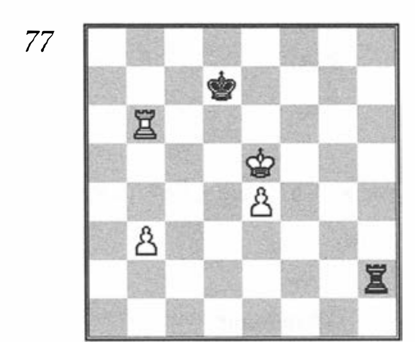
2... Te5+
3.Rf6 Te3
4.c5+!

¡Nada de tablas!

4... dxc5
5.d6

Y las negras se rindieron luego de **5...Td3 6.Re7 Te3+ 7.Rd8** en vista de 8.d7 seguido de 9.Tc7, 10.Rc8 y la coronación.

77



Speelman-Gulko
Hastings, 1988-89
Juegan las blancas

1.Td6+! Re7

Es más fácil para el blanco luego de 1...Rc7 2.Td3, donde el rey negro queda cortado dejando

a su torre incapaz de evitar el avance del peón de e4.

2.Td5! **Tb2**

De otra manera, el blanco cambia de dirección y avanza el peón «b» después de 3.Rd4!

3.Tb5 **Rd7!**
4.Tb7+ **Rc6**
5.Tb4!

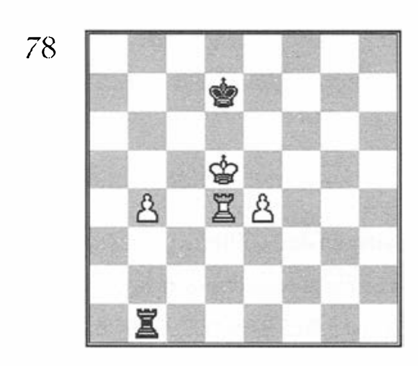
Amenaza regresar al plan A con 6.Td4! cortando de nuevo al rey. Por ejemplo: 5...Rc5? 6.Tc4+ Rb5 7.Rd6 Txb3 8.Tc1 y e5-e6 lleva a la ganadora posición Lucena.

5... **Rd7!**
6.Td4+ **Re7**

Lento, pero seguro.

7.b4! **Tb1**
8.Rd5 **Rd7**

78



De otra forma permite el plan B, con 9.Rc6 y 10.b5, que también desemboca en otra posición Lucena.

9.e5! **Te1**

Para impedir 10.e6+.

10.b5

Las negras se rindieron luego de **10...Te2 11.Rc5+ Rc7 12.b6+ Rc8 13.Rd6**, ya que el rey quedará cortado, por ejemplo: 13...Tb2 14.e6 Txb6+ 15.Re7. Tampoco ayuda 13...Rd8 14.Rc6+ Rc8 15.b7+.

NOAH: Bien, en el diagrama 77 puedes ver que si el blanco corona un peón gana, si no logra hacerlo, es tablas.

PAT: He tenido posiciones como ésta y nunca me las puedo ingeniar para avanzar los dos peones.

NOAH: No necesitas las dos damas, sólo una. Así que el rey blanco sólo va a tratar de permanecer cerca de un peón.

PAT: ¿Y qué tiene que ver esto con el fútbol?

NOAH: Piensa en el rey negro como el jugador en la última línea de defensa. Como un buen defensor deberá moverse adonde esté el balón (esto es, el rey blanco).

PAT: Entonces, si el blanco mueve su rey al lado del peón «b»...

NOAH: ...el negro deberá seguirlo. De otro modo el blanco anotará un gol.

En este caso, el blanco amenaza constantemente con cortar de un flanco al rey enemigo hasta que finalmente lo aísla. En la línea principal las negras tienen la opción de permitir llegar a una perdida posición Lucena con el peón de «e» o morir con el peón «b».

Pat: Así que el secreto de los desequilibrios es llevar tus piezas a luchar contra piezas más débiles del rival en un sector particular del tablero.

Noah: Así es, pero no siempre es claro cuáles son las más débiles. Por ejemplo, en el diagrama 79, el negro trata correctamente de eliminar los peones del flanco de dama como factor en la lucha.

Pat: ¿Es tan claro que 2.axb4 hubiera llevado al empate?

Noah: Por lo común, los finales de caballo con un sólo peón son tablas. Existen algunas pocas excepciones, pero usualmente es empate. Aquí, el único intento para ganar es sacrificar la pieza para crear una batalla de dos peones contra el caballo negro.

Pat: Interesante.

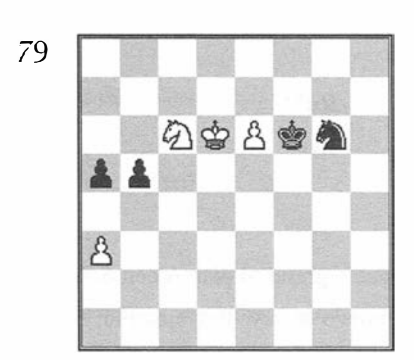
Noah: A veces el caballo logra detener al peón, aunque sea sacrificándose. Sin embargo, el grave error del negro en la jugada tres fue decisivo. Permitió al blanco la entrega de un peón que dejó a las dos piezas negras en el lado equivocado del tablero.

Pat: Habías dicho que los desequilibrios ocurren por lo común en los finales de torres y de caballos, ¿y eso por qué?

Noah: Porque esas piezas pueden ser vencidas por el rey. Recuerda que el caballo, a diferencia del alfil, es una pieza de corto alcance que se mueve lentamente de un flanco a otro.

Pat: Es casi tan lento como el rey.

79



Maksimenko-Baikov

URSS, 1991

Juegan las negras

1... b4!

La típica estrategia de tablas. Si el blanco contara con un sólo peón las negras empatan sin problemas: 2.axb4 axb4 3.Cxb4 Ce7 4.Rd7 Cg6, y si 5.Cd5+ Rg7 6.Rd8 Ce5! 7.e7 Cc6+ eliminando al peón.

2.Cxb4! axb4
3.axb4 Ce7??

Para evitar un desequilibrio perdedor el caballo debería atacar al peón desde atrás: 3...Ce5 4.b5 Cc4+ 5.Rd7 (si 5.Rc5 Rxe6!) 5...Cb6+ 6.Rc6 Cc4 7.b6 Cxb6!

4.b5 **Cc8+**

5.Rc7 **Ce7**

80

6.Rd7!

También gana 6.b6 Cd5+ 7.Rd8!

6... **Cd5**

7.e7! **Cxe7**

8.b6 **Abandonan.**

81



Shirov-Hübner
Manila, 1992
Juegan las blancas

1.Ca4! **Rc7**

En caso de 1...Re7 2.Rd4 Rd6, el blanco gana con 3.Cb2 seguido de 4.Cc4+.

La alternativa principal es 2...Rf6, después de la cual el blanco crea un desequilibrio decisivo con 3.Cxb6! Cxb6 4.Rc5 ganando, ya que podría seguir 4...Cd7+ 5.Rd6 Cb6 6.Rc6 Cc4 7.d6, o bien 4...Ca4+ 5.Rc6 Re7 6.d6+ Rd8 7.b6.

2.Rd4 **Cd6**

De nuevo, 2...Rd6 3.Cb2 para continuar con 4.Cc4+ gana fácilmente.

3.Re5! **Cxb5**

4.h5! **gxh5**

5.Rxf5

Y el blanco gana: 5...Cd6+ 6.Re6 b5 7.Cc5 ó 5...Rd6 6.Cxb6 Rc5 7.Cd7+ Rxd5 8.Cf6+ Rd4 9.Cxh5 Re3 10.Re5.

Noah: Por eso, la clave para ganar muchos finales de caballos es crear un desequilibrio. En el diagrama 81, la amenaza Ca4-Cb2-Cc4+ obliga al negro a elegir dónde ubicar su rey, ya sea en el flanco de rey, por f6 o e7, o en el flanco de dama, alrededor de c7.

Pat: E independientemente del flanco que se elija, el blanco se lanza al flanco opuesto. ¿Es así?

Noah: Sí, aunque puede involucrar algún sacrificio (2...Rf6 3.Cxb6! o, como en el juego, 3.Re5) para poder penetrar con el rey.

Pat: Si buscar desequilibrios es una técnica ganadora tan común, ¿por qué nunca había oído antes de ella?

Noah: No tengo idea. Por otro lado, también juega un importante papel defensivo al prevenir la única amenaza rival. A veces la clave para ganar o empatar es evitar que el oponente pueda crear algún desequilibrio.

Pat: ¿Cómo es eso?

Noah: Veamos una situación donde se gana al impedir la creación de un desequilibrio. En el diagrama 82, las negras usan el zugzwang para asegurarse de que el rey enemigo vaya al mismo flanco que el suyo.

Pat: ¿Por qué es adecuado?

Noah: Porque el blanco puede entablar sólo si logra un duelo entre su rey y el alfil rival en cualquier flanco, con el rey negro en el lado contrario. Entonces, las blancas se salvan al sacrificar su peón «h» para poder destruir así al peón negro de c5.

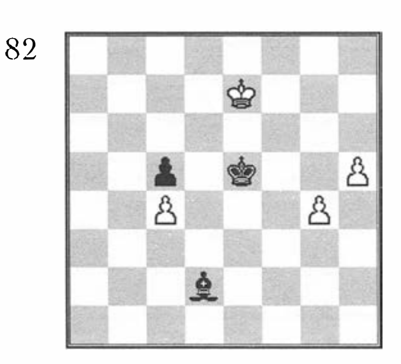
Pat: Entonces, ¿cómo puede ganar el negro? En algún momento debe usar su rey para capturar al peón de c4.

Noah: Es verdad, pero para entonces el peón negro estará ya muy avanzado y se podrá entregar el alfil.

Pat: No está mal, pero dime, ¿si llego a dominar este asunto de los desequilibrios, podré comprender ya lo que pasa en los finales?

Noah: No seas impaciente, mi joven Gran maestro. Dije que el desequilibrio es la técnica más importante en el final, pero no es la única, como verás la próxima ocasión.

82



Christiansen-Kengis
Manila, 1992
Juegan las negras

Tal parece que 1...Ag5+ gana ya que si 2.Rd7 viene 2...Rd4! Sin embargo, el blanco consigue las tablas con 2.Rf7! Rf4 3.Re6! Rxg4 4.Rd5 Ae3 5.h6 Axh6 6.Rxc5.

1... Ae3!

Las blancas quedan en zugzwang. Ahora si 2.Rf7 Rf4 3.h6, las negras tienen 3...Rg5! (pero no 3...Rxg4? 4.h7 Ad4 5.Re6 eliminando el último peón con 6.Rd5 y 7.h8=D!) 4.h7 (o bien 4.Re6 Rxh6) 4...Ad4 5.Rg8 Rxg4 6.h8=D Axh8 7.Rxh8 Rf4 2.Rg7 Re4 ganando.

2.Rd7 Rd4
3.Re6 Rxc4
4.Rf6 Rd5

Y el blanco **abandonó** luego de **5.g5 c4 6.g6 c3**, ya que 7.g7 Ad4+ lleva a un final ganado tras 8.Rf7 Axg7 9.Rxg7 c2 10.h6 c1=D 11.h7 Dc7+ 12.Rg8 Re6! 13.h8=D Df7#.

Notas

Capítulo 5

Técnicas

En el cual Pat aprenderá sobre triangulaciones, fortalezas y otras estratagemas propias del final de juego.

Pat: Bien, Noah, hoy me siento muy afilado para captar todas las otras técnicas clave que me estabas contando la vez pasada.

Noah: Perfecto. Vamos a recordar algo una vez más...

Pat: Déjame adivinar: *el final no es un medio juego.*

Noah: Correcto. Existen algunas técnicas que son únicas del final y que debes aprender. El zugzwang encabeza la lista. Pero sabes ya bastante sobre el zugzwang.

Pat: ¿Ya lo sé?

Noah: Deberías saberlo. Hasta los principiantes conocen cómo dar mate en el final de rey y torre contra rey.

Es probable que lo aprendieras antes de saber qué era un alfil en *fianchetto* o la defensa Caro-Kann.

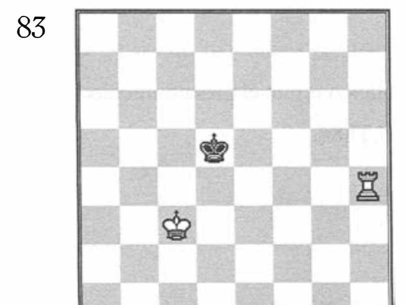
Pat: Pero yo no lo veía como zugzwang.

Noah: Zugzwang es, de hecho, un nombre inapropiado, ya que en esencia es relativamente infrecuente y ocurre sólo cuando ningún bando tiene alguna jugada provechosa.

Pero el zugzwang ha venido a significar que un jugador se ha quedado sin movimientos y es un termino tan útil que no tiene caso corregir el error. El concepto del zugzwang es una contribución al final de juego relativamente reciente: en los días de Philidor era difícil que alguien lo comprendiera.

Pat: ¿Incluso el gran André?

83



Juegan las blancas

El blanco no puede progresar con «amenazas» como 1.Rd3 (con la idea de 2.Th5+) debido a 1...Rc5! o a 1...Re5!

1.Ta4!

Esto lleva rápidamente a un zugzwang fatal: si 1...Rc5 2.Ta5+

1... Re5
2.Rd3 Rf5
3.Re3 Rg5

El negro juega obligado: si 3...Re5 viene 4.Ta5+

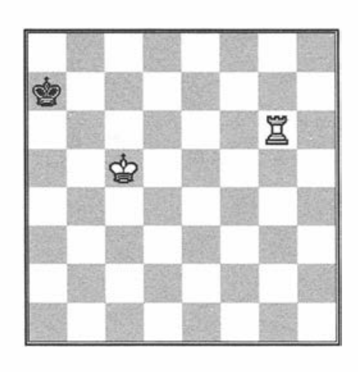
4.Rf3 Rh5
5.Rg3

Pocas opciones tiene el negro ahora.

5... Rg5
6.Ta5+

Y el blanco repite el procedimiento hasta, digamos, 18.Th8#.

84



Juegan las blancas

1.Tg7+!

Mejor que la sugerencia de Philidor: 1.Rb5 Rb7 2.Tg7+ Rc8 etcétera.

1... Ra6
2.Th7!

Y mate a la siguiente. O también 1...Rb8 2.Rc6 Ra8 3.Rb6.

Noah: Incluso él se equivocaba. En el diagrama 84 pensó que era mate en 8 movimientos, pero si hubiera apreciado más el zugzwang se hubiera ahorrado unas 5 jugadas.

Pat: ¿Así que a veces necesitas el zugzwang para ganar y en otras ocasiones hace la victoria más rápida?

Noah: Exacto. El zugzwang ocurre en todos los finales con piezas de ventaja. De hecho, a veces no puedes ganar, aun contando con una pieza de más, sin la ayuda del zugzwang.

Pat: ¿Por qué en los finales con piezas de ventaja? Pensaba que se ganaban solos.

Otros finales que no se pueden ganar sin zugzwang:
Rey y dama vs. rey y dos alfiles.
Rey y dama vs. rey y dos caballos.
Rey y dama vs. rey y caballo.
Rey y dama vs. rey y torre.
Rey y dos alfiles vs. rey
Rey, alfil y caballo vs. rey.

Noah: No, son difíciles de ganar de otra manera por la naturaleza de los duelos de 2 contra 1 que te mencioné ayer, incluso cuando son dos peones contra un alfil.

El jugador con la pieza de ventaja no puede siempre capturar los peones rivales, a menos que se obliguen a avanzar, como con 2.d5 en el diagrama 85. Tampoco puede contar con usar su pieza para desviar al rey enemigo.

Luego de 2.d5 el negro no tiene forma de capturar algún peón, excepto dejando al blanco sin jugadas.

Como Emanuel Lasker lo mencionó, el derecho de jugar es también una obligación.

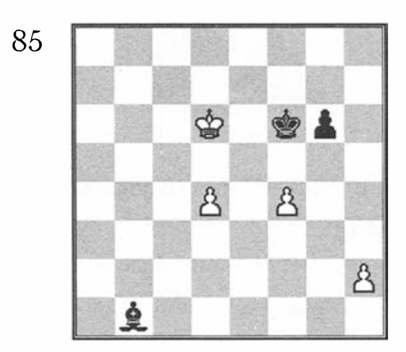
Pat: Suena como un discurso de graduación de bachillerato.

Noah: Bueno, Lasker pensaba que el zugzwang era una de las pocas cosas en el ajedrez que no tenían paralelo en la vida real.

Pero estaba equivocado. Existe algo en la vida como el zugzwang (véase a Bisguier en la página 87).

Pat: Interesante. Pero dime, ¿cómo ocurre el zugzwang en el ajedrez? Me parece como un asunto de suerte.

85



Djurhuus-Gipslis
Gausdal, 1995
Juegan las negras

La directa 1...Rf5 permite 2.Re7 y el peón «d» ofrece al blanco un serio contrajuego. El negro debe tratar de ganar los peones rivales mientras evita tanto d4-d5 como Rf6.

1... **Ae4!**
2.d5

O 2.Rc5 Re6 3.h4 Af3 y el blanco ya no tiene jugadas. Si el rey blanco hace jugadas de tiempo como 2.Rd7 Rf5 3.Rd6, el negro puede empezar una carrera por la coronación con 3...Rxf4 4.d5

g5 5.Re6 Af5+ 6.Re7 g4 7.d6 Rf3 seguido de ...Rg2.

2... Ag2!
3.Rc5 Re7
4.h4 Af3!

Pero no 4...Rd7, por 5.f5! gxf5 6.h5 Ae4 7.Rd4! con tablas.

5.Rc6 Rf6!

Ahora si 6.Rd6 Rf5 deja sin jugadas al blanco: zugzwang.

6.Rc5 Rf5

Y aquí 7.d6 Re6 es otro zugzwang, ya que 8.f5+ gxf5 9.h5 pierde por 9...Axh5 10.Rc6 Ae8+.

7.Rd6 Ag2!

No es correcto 7...Rxf4 8.Re6! Ag4+ 9.Rf6 Af5 10.d6.

8.Rc5 Rxf4

El blanco se rinde en vista de 9.d6 Ah3 10.Rc6 Rg3

86



Romanishin-Benjamin
Gröningen, 1993
Juegan las blancas

1.Ta3 Tc7?

Con 1...Tc4! el negro se mantiene con buena actividad de piezas y puede llevar al rival a una situación pasiva. Si 2.Cc3? a5!

2.Cf6+! Rh8

Si 2...Rg7?? 3.Ce8+ o 2...Rf8 3.Cxh7+.

3.g4! h6
4.h4

Ahora es imposible de impedir g4-g5, dejando inutilizado al rey negro.

Después de 4...Cd7 el blanco puede ganar un peón con 5.Ce8 Tb7 6.Cd6.

4... Tb7
5.Ta5! Te7

6.g5 **hxg5**
7.hxg5 **Rg7**
8.Tc5 **e4**
9.a4

La amenazas a4-a5 y Tc8-g8# dejan rápidamente al negro sin movimientos. La partida acabó con **9...Tb7 10.Tb5 a6 11.Tb4 a5 12.Tb5 Tb8 13.e3!** y las negras perdieron por tiempo.

Noah: Sólo los buenos jugadores tienen suerte. En el diagrama 86 le bastó una ligera imprecisión al negro para quedar paralizado mediante unas sencillas jugadas del oponente.

Pat: ¿Por qué perdió el negro esa posición?

Noah: No tenía nada de malo desde el punto de vista material o estructural. Pero al permitir que sus piezas quedaran pasivas, sus opciones se vieron reducidas poco a poco.

Pat: Ya veo. Primero su torre negra quedó atada a su segunda línea y, además, su rey no podía salir del propio flanco.

Noah: Observa que el blanco incluso no necesitó su rey para ganar este final.

Pat: Es difícil imaginar que haya ocurrido el zugzwang con tantas piezas en el tablero.

Noah: En realidad el zugzwang sucede mucho más comúnmente en finales de caballos o alfiles que cuando hay piezas mayores.

Pat: ¿Cómo te explicas eso?



Zugzwang es como estar atrapado en un lugar seguro en medio de una autopista cuando estalla una tormenta. No te quieres mover, pero lo debes hacer.
Arthur Bisguier

Lo difícil de las maniobras es hacer de la ruta tortuosa la más directa.
Sun Tzu
El arte de la guerra

Destruí al enemigo valiéndome exclusivamente de marchas.

Napoleón, en la campaña contra Austria en 1805

Noah: Simplemente porque con las piezas mayores hay menos posibilidades de quedarse sin jugadas.

Sin embargo, puede ocurrir en cualquier final, y con mucho en juego, como se demuestra el diagrama 87. Boris Spassky avanzó a su primer encuentro por el Campeonato mundial gracias al zugzwang en esta posición.

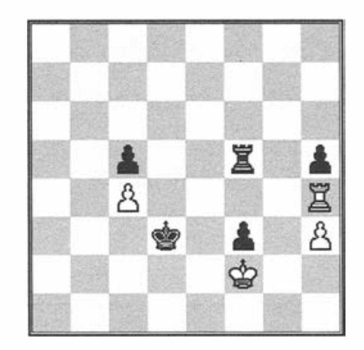
Pat: Parece que el blanco puede darse por vencido de inmediato ya que no tiene ninguna jugada.

Noah: Así que lo único que debe hacer el negro para crear el zugzwang es darle el turno de juego al blanco.

Pat: Qué bonito.

Noah: Pero incluso las máximas autoridades de los finales pueden no ver el zugzwang en el diagrama 88.

87



Tal-Spassky
Match de candidatos, 1965 (3)

1... Rd2

El blanco sólo tiene una jugada útil.

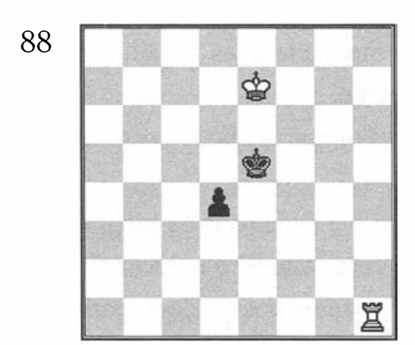
2.Te4 Rc3

Ahora algún movimiento de la torre en la columna «e» perdería el peón «c».

3.Th4 Rd3!

Y sin ninguna jugada de torre, el blanco debe permitir el avance victorioso del peón f: 4.Re1 f2+ 5.Rf1 Re3.

88



Juegan las blancas

1.Rd7?

Lo correcto es 1.Td1!, después de lo cual el rey negro debe ceder terreno. Por ejemplo 1...Re4 2.Rd6 d3 3.Rc5 Re3 4.Rc4 d2 5.Rc3. Un mejor intento es 1...Rd5! y si 2.Rf6 Re4!, pero 2.Rd7! gana: 2...Rc4 3.Re6 d3 4.Re5 etcétera.

1... d3!

2.Rc6 Rd4

3.Rb5 Rc3

Y es tablas: 4.Th3 Rc2 ó 4.Tc1+ Rb2.

Pat: ¿Qué pasa aquí?

Noah: Yuri Averbach, uno de los más grandes analistas del final, una vez pensó que el diagrama 88 era tablas, diciendo que 1.Rd7 era el mejor pero insuficiente intento para ganar. No obstante, es un triunfo fácil.

Pat: Ya entendí, a cualquier dirección que vaya el rey negro, el rey blanco toma la ruta contraria.

Noah: Un muy frecuente tema en los finales.

Pat: ¿Cómo sabes cuándo estás cerca del zugzwang?

Noah: Existen ciertas pistas.

Pat: ¿Como cuáles?

Noah: Como cuando ves que tu rival se va quedando sin jugadas aceptables, como le pasó a Tal en el diagrama anterior.

En el diagrama 89 se puede ver fácilmente que la única jugada de espera de la dama negra es ...Dc7.

Con un poco más de análisis verás que si la dama blanca llega a a7, atacando tres peones enemigos, uno deberá caer.

Pat: Así que sólo van a maniobrar hasta que el negro quede sin jugadas útiles y eso sucede luego de 2.Rg1! Es mucho más sencillo de lo que pensaba.

Noah: Por lo general para ganar se requiere más que maniobras al azar. Considera el diagrama 90. ¿Qué crees que está pasando aquí?

Pat: Vamos a ver. El blanco tiene sólo dos peones y son ambos de las columnas de torre. Esto debe ser difícil de ganar.

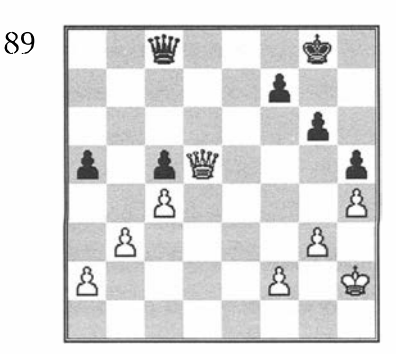
Noah: En realidad, hay finales donde es mejor tener peones de torre que peones centrales. Recuerda, el final...

Pat:...no es un medio juego. ¡Suficiente! Ya lo aprendí. Pero, ¿cuál es el plan ganador aquí?

Noah: El mejor plan es a veces no tener plan, o como en este caso, tener muchos planes.

El blanco gana al moverse de un lado a otro, atacando los peones negros de «a» y «c» mientras amenaza penetrar con su rey en el territorio enemigo por las casillas e4 y c4.

89



A.N.Panchenko-Grabarczyk

Katowice, 1991

Juegan las blancas

1.De5!! **Rh7**

El zugzwang es raro en los finales de dama, pero aquí aparece uno: 1...Dc6 2.Db8+ Rg7 3.Da7 ganando un peón ya que si 3...Df3 viene 4.Dxc5.

2.Rg1!

Creando el zugzwang: 2...Dc6 3.De7 Rg7 4.Da7 es de nuevo perdedor, y si 2...Rg8 3.De7 seguido de 4.Da7.

2... **Rh6**
3.De7 **Df5**
4.Dd8!

Contrarresta la amenaza ...Db1+ ...Dxa2 con otra aún mayor: 5.Dh8#.

4... **Db1+**
5.Rh2 **Db2**
6.Df8+! **Abandonan.**

90



Ftacnik-Browne
San Francisco, 1991
Juegan las blancas

1.Ta4 **Cc7**
2.Rd3 **h5**

Otras jugadas pierden el peón de a6 o permiten al rey blanco entrar por c4 o e4.

3.Ta5 **g4**

O bien 3...h4 4.Ta4 y las negras deben ceder terreno: 4...Re5 5.Rc4 Rf4 6.Rxc5+ y 7.Rc6.

4.Ta4 **Re5**

El rey y la torre blancos son demasiado veloces luego de 4...Ce6 5.Txa6 h4 6.Re3.

5.Te4+!

Forzando una decisión. Si 5...Rd5 6.Te7 Ce6 7.Ta7, las blancas ganan el peón «a».

5... Rf5
6.Tc4 Ce6
7.Re3 Re5

También 7...h4 8.Ta4 g3 pierde por 9.hxg3 hxg3 10.Rf3 Re5 11.Txa6 Cd4+ 12.Rxg3 c4 13.Rf2

8.Ta4 Cc7
9.Te4+ Rf5

Y aquí 9...Rd5 10.Te7 Rd6 11.Th7 ó 9...Rd6 10.Rd3 Ce6 11.Ta4 Cc7 12.Rc4 y las negras ya no tienen jugadas de espera: 12...h4 13.Rd3! ganando un peón del flanco de rey.

10.Tc4! Ce6
11.Ta4

91

El negro pierde porque debe mover: 11...Cc7 12.Ta5.

11... h4
12.Txa6 g3
13.hxg3 hxg3
14.Rf3

Las negras se rindieron pronto luego de **14... Cd4+ 15.Rxg3 Re4 16.Ta3!** seguido de **17.Rf2**.

Pat: Parecía que el blanco no podría romper la fortaleza negra. Sólo se la pasaba repitiendo la posición.

Noah: Sólo parecían repeticiones, pero ninguna posición ocurrió más de una vez.

Pat: Y sin embargo, luego de mover su rey y su torre de un lado para otro por 11 jugadas...

Noah: El blanco ganó por zugzwang, así de simple.

Pat: A pesar de contar con sólo dos peones. Increíble.

Noah: Lo que pasó es que tenía suficientes planes ganadores. De hecho, tenía más planes que peones.

En este caso, el blanco tenía tres formas de ganar:

a) capturar el peón de a6;
b) eliminar todos los peones del flanco de rey;
c) penetrar con su rey por c4 ó e4.

Darse cuenta de que los peones negros se hacían más débiles conforme avanzaban y de que no había peligro de que coronaran, ayudó al blanco a ganar.

Pat: Pero, en última instancia, su plan fue ir de una idea ganadora a otra, hasta dejar sin jugadas al negro.

Noah: Es verdad. Y a veces crear el zugzwang requiere otra técnica especial: ganar tiempos.

Pat: También se pueden perder tiempos, ¿no es así?

Noah: Claro.

Vemos en el diagrama 92 un doble error que retrasó la carrera de uno de los mejores ajedrecistas del mundo.

El blanco ha dejado al excampeón mundial sin jugadas, y tuvo dos oportunidades de ganar la partida.

Pat: ¿Y dónde está el asunto de los tiempos?

Noah: Después de 1.Tc8 pudo haber vencido si ganaba un tiempo con 3.Tg8! y 4.Ta8!

Pat: Lo cual no vio.

Noah: Sí, pero cuando el oponente está tan atado se suele tener una segunda oportunidad. El blanco la pudo haber aprovechado ganando un tiempo con 2.Tg8+ antes de Tc8.

Pat: Nunca me había dado cuenta de lo fácil que es ganar material o coronar un peón sin hacer nada.

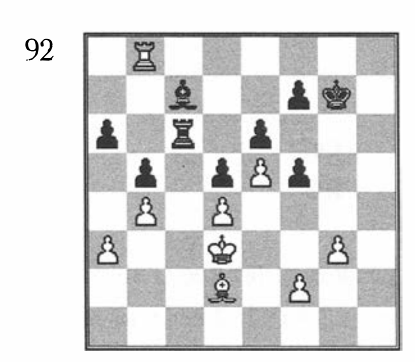
Noah: Es más que «no hacer nada». Por otro lado, es común cuando tienes una sólida ventaja material; necesitas todavía una técnica especial para hacerla valer.

Pat: ¿Por qué?

Noah: Porque cuando no tienes un peón pasado, te hace falta un punto de penetración, una casilla de entrada para el rey hacia el campo enemigo.

Pat: ¿No debería haber muchas casillas de penetración en todo el tablero cuando hay tan pocas piezas y peones?

92



Anand-Karpov
Match de candidatos, 1991
Juegan las blancas

1.Ta8?

El blanco puede vencer con 1.Tc8! (amenazando Ag5-e7-d6) 1...Rg6 2.Af4 (es zugzwang, ya que 2...Rh7 3.Ag5! o 2...f6 3.exf6 pierden rápidamente) 2...Tc4 3.Tg8+ Rh7 4.Ta8! Tc6 5.Ag5 Rg6 6.Ae7 y ganan al seguir con 7.Ac5, 8.Tc8 y 9.Ad6, que gana material.

1...	**Rg6**
2.Tc8?	**f6!**

Y el negro logró las tablas más adelante y venció en el encuentro.

Pero 2.Tg8+ era todavía decisivo al ganar un tiempo regresando a la nota anterior: 2...Rh7 (si 2...Rh5 3.Tg5+ Rh6 4.Txf5+) 3.Tc8 Rg6 (de lo contrario viene 4.Ag5) 4.Af4, etcétera.

93



Yermolinski-Komarov

URSS, 1986

Juegan las blancas

1.f4+!

El método lento no funciona: 1.Rg2 Rd5! 2.Rh3 Re6! 3.e4 fxe4 4.fxe4 Re5 5.f3 Rf4 6.Rg2 g4!, o 3.f4 gxf4 4.exf4 Rf6! 5.Rg3 Rg6 6.Rf3 Rh5.

1... gxf4+
2.Rf3!

Pero no 2.exf4+?? Re4 seguido de 3...Rd3 y el blanco ha creado una casilla de penetración decisiva, pero para el oponente.

2... fxe3
3.fxe3

El blanco ha establecido su punto de entrada f4. La partida finalizó con **3...Rd5 4.Rf4 Re6 5.e4! fxe4 6.Rxe4 y ganan** al lograr capturar el peón de c4.

Noah: No necesariamente. Hay sólo reyes y peones en el diagrama 93 y el blanco tiene un sólo botón más, como Bobby Fischer solía decir.

Los finales de peones son algo inusual, ya que un peón de ventaja realmente significa mucho, pero aquí la victoria es difícil porque el blanco no puede crear un peón pasado ni penetrar con su rey.

Pat: Entiendo. El flanco de rey está algo cerrado y el rey blanco no dispone del cuadro d3.

Noah: Además, tratar de entrar por b4 no funciona, ya que cuando el rey blanco esté en el flanco de dama las negras juegan ...g5-g4 y consiguen penetrar por f3.

Pat: Sin embargo, se logra el triunfo creando un final con igualdad de material.

Noah: Igual en material, pero ganado para el blanco al contar con una entrada para su rey y con el zugzwang. Después de meter su rey a f4 el blanco puede forzar la ganancia del peón de c4 y eventualmente obtener una posición como la del diagrama 8.

Por otro lado, en ocasiones la única manera de lograr el empate es sellar todos los puntos de entrada.

Pat: Eso debe ser difícil con peones en ambos flancos.

Noah: No tan difícil. La posición del diagrama 94 es típica. El blanco tiene una mejor pieza y su rey está mucho mejor colocado.

Pat: Parece que sólo necesita penetrar a e5 para ganar.

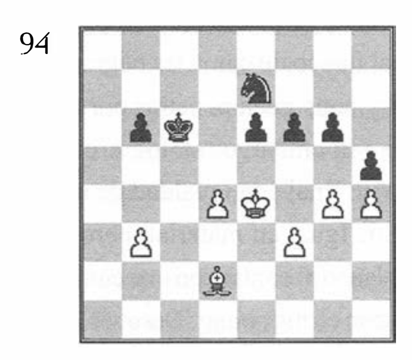
Noah: Eso es engañoso. El rey blanco podrá entrar a esa casilla, pero las negras, con un juego preciso, evitan que siga su avance.

El blanco acaba con muchas casillas para su alfil pero sin ningún objetivo de ataque y con muchos objetivos para su rey pero sin ningún cuadro donde ir.

Esto nos lleva a otra técnica exclusiva del final: la creación de una fortaleza.

Pat: Nunca había oído de ella.

94



Alburt-Seirawan
Campeonato de EU, 1990
Juegan las negras

1... Rd7!

De lo contrario sigue 2.g5 y Re5-Rf6 ganando.

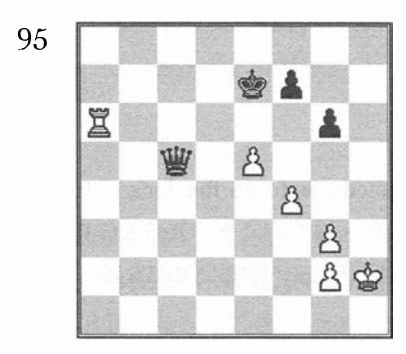
2.g5 f5+
3.Re5 Cd5
4.Ac1!

Jugando para crear el zugzwang. Por ejemplo: 4...Re7 5.Aa3+ Rd7 6.Af8 b5 7.Ac5! y gana.

4... b5!

Y 5...b4 bloqueará por completo la posición. Se acordaron las tablas luego de **5.Aa3 b4 6.Ac1 Re7 7.Ad2 Cc3 8.Ae1**.

95



Sokolov-Vaganian
Match de candidatos, 1986
Juegan las blancas

1.Ta1! **Re6**
2.Tf1! **Rd5**
3.Tf3

Completando una fortaleza inexpugnable. El blanco sólo moverá su rey entre g1, h1 y h2 y su torre en la tercera línea por las siguientes 26 jugadas de la partida.

Noah: No es sorpresivo. Las fortalezas ocurren mucho menos que el zugzwang o la triangulación, pero son cruciales en posiciones en las que hay pocos peones y todos están en el mismo flanco. En el diagrama 95 esto permitió al blanco evitar la derrota a pesar de su gran inferioridad material y, por lo tanto, ganar un encuentro final de candidatos.

Pat: Está claro, el rey negro no tiene forma de penetrar.

Noah: Puede llegar hasta g4 o e4 pero nada más.

Pat: Y un cambio de peones en g5 no ayuda nada.

> *¿Cuál es el objetivo de la defensa? Sobrevivir. Es más fácil mantener terreno que conquistarlo.*
> Carl von Clausewitz, general prusiano

Noah: Muy bien, intenta éste. Encuentra una mejora en el juego de las negras en el diagrama 96.

Pat: No tengo idea.

Noah: Pregúntate primero qué aspectos positivos tiene la posición del negro.

Pat: Hmmm. Adivino que dirás que controla muchos cuadros blancos gracias a su alfil.

Noah: Entonces busca una fortaleza en las casillas blancas. El alfil en c6 protege el peón de b5 y puede ser defendido por la torre en c4. Me parece que se forma una fortaleza.

Pat: A mí también, supongo.

Las negras pueden perder el peón de a6, pero mientras mantenga su peón de b5 y proteja sus piezas, el blanco no tendría ningún plan ganador.

Noah: Pero al omitir asegurar su alfil, permitió al rival el golpe táctico 2.g4! y esto le costó la partida.

Pat: Las fortalezas deben ocurrir mucho en posiciones bloqueadas.

> *Excavar o morir.*
> Lema tradicional militar al construir fortificaciones defensivas

96



Dorfman-Bonsch
Lvov, 1984
Juegan las negras

1... f5?

Una mejora es 1...Ta1 2.Dxa6 b4 para eliminar el peón de a2.

Pero 1.Tc1! seguido de 2...Ac6 y quizá ...Tc4 puede formar una fortaleza.

2.g4! Rh7

Pero no 2...fxg4? 3.De6+ y 4.Dxe4.

3.De6 Ab1
4.gxf5

El blanco ganó 28 jugadas después, empezando con **4...Td2+ 5.Re3 Td3+ 6.Re2 Tg3 7.Rf2 Tg4 8.Rf3 Tg1 9.Dxa6 Axf5 10.Dxb5**.

97



Razuvaev-Ostojic
Berlín, 1988
Juegan las blancas

1.g4!!

Un buen plan podría ser 1.Cf2 y seguir con 2.Rf4 y 3.g4.

Pero el blanco no puede alejarse mucho del flanco de dama por ...Cxc4! y si bxc4 entonces viene ...b3-b2.

1... Cxg4+

En cambio si 1...hxg4 2.Cxe5 dxe5 ganan las blancas por tener casillas de entrada en g4 y g5 (luego de 3.Rf2); de manera similar 1...Cxd3 2.Rxd3 hxg4 3.Re3 Rf6 4.Rf4 resulta decisivo para el blanco.

2.Rf4 Cf6

La variante crucial es 2...Rf6, pero el blanco gana con 3.e5+! Cxe5 4.Cxe5 dxe5+ 5.Re4, o bien

3...dxe5+ 4.Rf3 g5 5.hxg5+ Rxg5 6.Cxc5 seguido de 7.d6.

3.e5!

El blanco venció luego de **3...dxe5+ 4.Cxe5 Rd6 5.Cxg6**.

Noah: Pero muchas fortalezas pueden ser destruidas. A veces se tiene tanta ventaja posicional que es posible realizar uno o dos sacrificios para lograr penetrar, tal como en el diagrama 97.

Pat: ¿Por qué tanta complicación? ¿1.Cxe5 no alcanza un final con un peón de ventaja?

Noah: Muy cierto, excepto que luego de 1..dxe5 el rey blanco no tiene forma de entrar y el juego queda más muerto que un pájaro extinto. Si el blanco mueve g4 las negras sólo lo ignoran.

Pat: No puedo entender cómo el blanco se puede dar el lujo de sacrificar dos peones aquí.

Noah: Es muy astuto. En la línea con 2...Rf6 / 3...Cxe5, las negras quedan con un peón de más, pero ese peón es uno inútil en g6.

Pat: Solamente la posición del rey cuenta.

Noah: Correcto. Lo que pasa en esa variante es que luego de 5.Re4 el blanco ha triangulado su rey, desde e3 a f4 y a e4.

Pat: Otro misterio para mí: la triangulación.

Noah: No debería ser. La triangulación es sólo una forma de crear un punto de entrada, perdiendo un tiempo.

Pat: Suena sencillo en las palabras, pero en los hechos...

Noah: Bien, el diagrama 98 es un ejemplo relativamente simple.

Si fuera el turno del blanco, éste debe permitir una de las dos jugadas ganadoras ...Rd4 o ...b3.

Pat: Lo que quieres decir es que las negras saben que deben perder un tiempo.

Noah: También saben otras cosas: que el blanco nunca podrá mover Rc5 por razones tácticas.

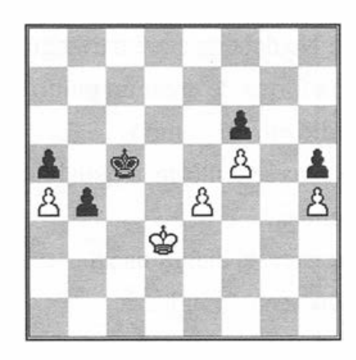
Pat: Y no podrá mover Rc3 por razones legales.

Noah: Así que poniendo todo esto junto, las negras podrán encontrar el camino para hacer retroceder al rey blanco y crear un punto de entrada. Que en paz descanse.

Pat: Tengo problemas con los finales porque el material parece importar mucho, pero entonces tienes una de esas posiciones bloqueadas y el número de peones ya no cuenta.

Noah: Exactamente. Y a veces se debe entregar material en posiciones bastante abiertas para impedir el acceso del adversario, como en el diagrama 99.

98



Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983
Juegan las negras

1...	**Rc6**
2.Rc4	**Rc7!**

Ahora mantener la oposición con 3.Rc5 pierde por 3...b3. Y 3.Rc3 es imposible.

3.Rd3	**Rd7!**

Y ahora si 4.Rd4 Rd6 5.Rc4 Re5 6.Rd3 b3 ganando.

4.Re3	**Rc6!**
5.Rd3	**Rc5**

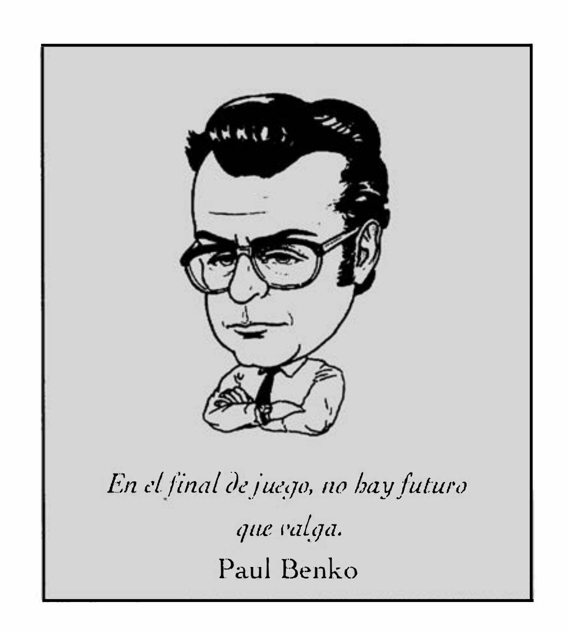
Regresando a la posición del diagrama, pero con el turno del blanco.

6.Re3	**b3**

Pero no 6...Rc4? por 7.e5!

7.Rd3	**Rb4**
8.e5	**Ra3!**

Y el blanco se rindió debido a 9.exf6 b2 10.Rc2 Ra2



En el final de juego, no hay futuro que valga.
Paul Benko

99



I. Ivanov-Christiansen
Abierto de EU, 1983
Juegan las blancas

1.Ad2??

Con 1.Rd3 se mantendría fuera al rey enemigo. La variante clave es 1...Ac3 2.e4+ fxe4+ 3.Re2 y el blanco puede empatar ya que el rey negro no dispone de la casilla e4.

1... Re4!
2.Ae1 g5

Ahora 3...h4 y 4...Ag3 se vuelve peligroso.

3.h4 g4
4.g3

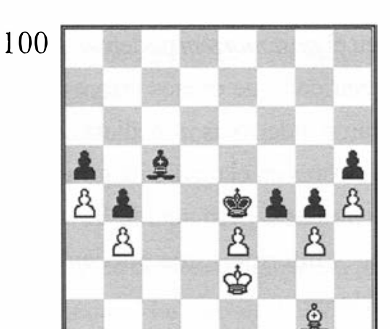
Si 4.Af2 g3 5.Ae1, las negras pierden un tiempo con 5...Ad6 6.Rd2 Ac7! 7.Re2 Ae5!, creando una posición de zugzwang donde el blanco pierde: 8.Rd2 Ac3+ ó 8.Rd1 Rd3 ó 8.Ad2 Af6 seguido de 9...Axh4.

4... Ad6
5.Af2 Ac5

Una jugada del rey blanco permite la entrada decisiva por f3 o d3.

6.Ag1 f4!

100



Esto crea dos peones pasados conectados. Las negras ganaron luego de **7.gxf4 g3 8.f5 Ae7 9.Rf1 Rf3!** (no 9...Axh4 10.Rg2 Rxf5 11.Rf3). El blanco intentó **10.e4!? g2+ 11.Re1 Axh4+ 12.Rd2** pero después de **12...Rxe4 13.Re2 Af6 14.Rf2 Ad4+** decidió abandonar.

Pat: Ya veo. En la línea con 1...Ac3 las negras finalizan con un peón de más pero se encuentra en e4, donde bloquea el paso de su propio rey.

Noah: Y para prevenir la entrada en el flanco de rey, el blanco debe colocar más peones en cuadros oscuros, aunque odie hacerlo. Eventualmente, esto le costó la partida.

Pat: ¿Por qué parece que hay muchos más errores graves en el final que en el medio juego?

Me refiero a que al principio del juego se pueden ver una buena cantidad de signos de interrogación, pero en el final vemos más signos de doble interrogación.

Noah: No es que haya más errores graves en el final. La razón de que lo parezca

es que en el *post mortem* podemos decir con mayor claridad que dichos errores en el final llevaron a derrotas inmediatas.

Los errores en el medio juego son igualmente comunes, pero suelen llevar sólo a posiciones inferiores que pueden salvarse más adelante.

Pat: Muy bien, hemos visto ya el zugzwang, ganancias de tiempo, puntos de entrada, fortalezas y triangulaciones. Eso es muchísimo para una tarde.

Noah: Pero todavía hay algo que necesitas conocer: como empujar con tus piezas a las del contrario.

Pat: Eso es nuevo para mí.

Noah: Se refiere solamente a usar tus piezas, por lo común el rey, para sacar al enemigo de la acción.

Sucede todo el tiempo en finales de rey y torre contra rey y peón.

Pat: ¿Por qué esos en particular?

Noah: Porque la manera en que el bando con la torre gana es usualmente empujando al rey rival, como en el diagrama 101.

Si el blanco hubiera jugado correctamente (1.Tb3+) el rey negro sería dejado en zugzwang por la jugada 10 y obligado a perder sus dos peones por la jugada 17. Créeme.

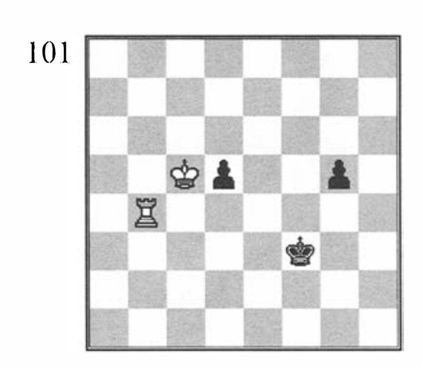
Pat: Sí, ¿pero qué tan seguido juegas ese tipo de final?

¿Resulta que ahora eres tú el poco práctico?

Noah: Es aprender la técnica básica lo que cuenta. El blanco no necesita ganar el peón «d» para lograr la victoria, sino que debe reducir a cero las jugadas negras. Por eso debe jugar 4.Rd4! en la línea ganadora.

Quizás el diagrama 102 es un ejemplo más práctico.

101



Kalinichev-Sinyavsky

URSS, 1982

Juegan las blancas

1.Rxd5??

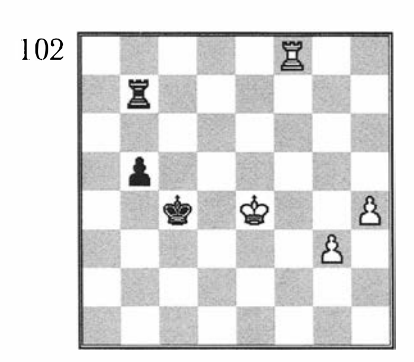
Lo correcto era 1.Tb3+ Re4 2.Tg3 Rf4 3.Tg1! y ahora el rey blanco puede empujar al rival hasta dejarlo sin movimientos.

Por ejemplo: 3...g4 4.Rd4! Rf3 5.Rd3! g3 6.Tf1+ Rg4 7.Re2 g2 8.Td1 Rg3 9.Re3! y el negro ya no tiene buenas jugadas. Puede retrasar las cosas sólo con 9...d4+ (si 9...Rh2 10.Rf2) 10.Re2 d3+ 11.Re3! d2 12.Re2 Rh3 13.Rf3! Rh2 14.Rf2.

1...	**g4**
2.Re5	**g3**

Y las negras consiguen las tablas: 3.Tb3+ Rf2 4.Rf4 g2.

102



Gavrikov-Hübner
Liga suiza por equipos, 1992
Juegan las negras

1... b4?

Luego de 1...Rc3! las cosas no son tan claras: 2.Tc8+ Rd2! seguido de 3...b4.

2.Tc8+ Rb5

Es peor 2...Rb3 ya que bloquea su peón pasado. Podría seguir 3.h5 Ra2 4.g4 b3 5.g5 b2 6.Tc2! Rb3 7.Txb2+ Rxb2 8.h6 y un peón corona.

3.h5 b3
4.Tc1 b2
5.Tb1 Rc6!
6.h6 Th7

Si 6...Rd6 sigue 7.Rf5! estorbando el paso al rey enemigo.

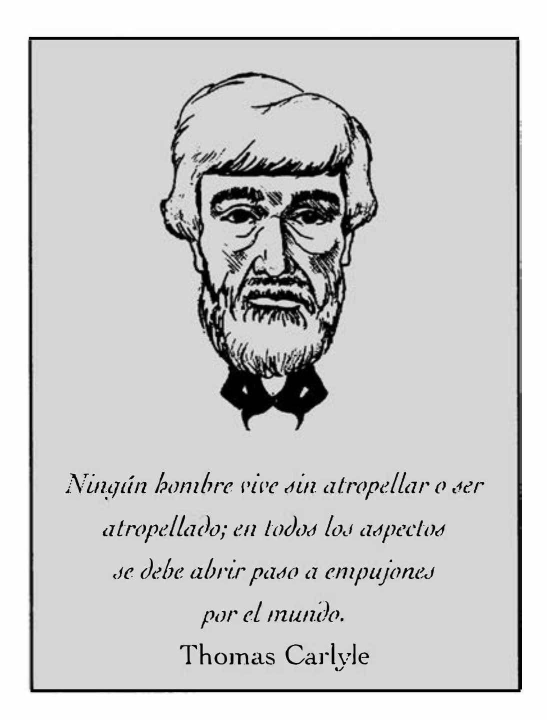
7.Txb2!

El blanco consigue llegar a una posición ganada «básica». En caso de 7...Txh6 8.Td2! Tg6 9.Rf4 Tf6+ 10.Rg5 Tf8 11.g4, la decisiva posición «Lucena» no se puede impedir.

Pat: Explícame bien esta posición.

Noah: El blanco cuenta con un peón de más, pero la torre negra está excelentemente ubicada para detener los peones rivales y apoyar el suyo.

Esto quiere decir que las blancas tienen dos formas de ganar. En la primera, se entrega la torre por el peón negro antes de que corone, creando un desequilibrio de dos peones contra la torre negra en el flanco de rey.



PAT: ¿Y la segunda forma?

NOAH: Fue lo que ocurrió en la partida: cambia uno de sus peones por el del negro, llegando a una posición Lucena.

PAT: ¿Fue todo forzado?

NOAH: No. La clave fue cuando el negro permitió que su rey fuera empujado a la columna «b».

PAT: ¿Cuál es la moraleja de todo esto?

NOAH: Cuando veas a los dos reyes alineados tal como se ve en el diagrama, considera siempre dar un buen empujón.

PAT: Más bien un bloqueo al cuerpo.

NOAH: Cierto. Averbach lo llamaba «la técnica del hockey» porque es justamente como un defensa que bloquea el avance del atacante.

En los diagramas 103 y 104 verás esta técnica a nivel de un encuentro de candidatos al titulo mundial.



PAT: Vamos a ver. El blanco puede cambiar peones con 1.Txb2 pero simplemente acaba en la posición Philidor otra vez.

NOAH: Pero con 1.Tb7+ y 4.Rg6 crea una situación ideal para empujar al rey negro. Muy agradable.

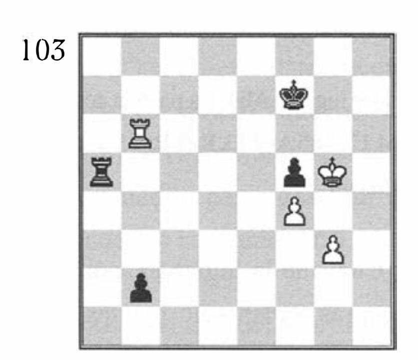
PAT: No estoy seguro. En el medio juego hay muchos sacrificios demoledores, pero en el final tienes que usar todo tipo de métodos que no son tan bonitos.

NOAH: *Ganar feamente* en el final es una expresión redundante.

PAT: Muy bien, muy bien, cada vez que tenga mi rey alineado de esa forma en un final de torres debo...

NOAH: No sólo con torres. Empujar al

rey enemigo también es una técnica clave en los finales de alfiles, como en el diagrama 105.

103


Dolmatov-Yusupov
Match de candidatos, 1991
Juegan las blancas

En caso de 1.Txb2 las negras no pueden defender su peón, pero logran las tablas atacando al peón enemigo con 1...Ta3!

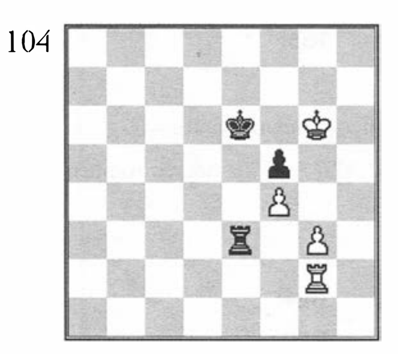
Por ejemplo: 2.Rxf5 (o bien 2.Tg2 Ta5!) 2...Txg3 3.Tb7+ Rg8 4.Rf6 Ta3 y gracias a los jaques laterales se consigue el empate.

1.Tb7+! **Re6**

Si 1...Re8 2.Txb2 Ta3 3.Tg2! Ta5 4.Rf6! el negro no puede impedir Th2-Th5.

2.Txb2 **Ta3**
3.Tg2! **Tb3**
4.Rg6 **Te3**

Para impedir 5.Te2+!

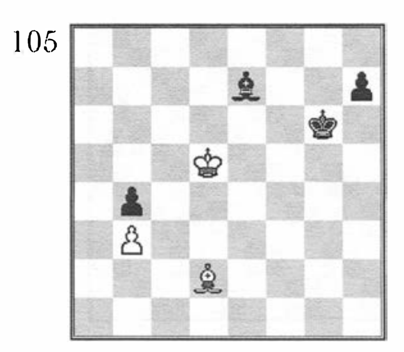
104


5.g4! **fxg4**
6.f5+ **Re5**

O bien 6...Re7 7.Rg7 seguido del avance del peón.

7.Txg4 **Tf3**
8.Tg1

Las negras sellaron **8...Tf2** (si 8...Txf5 9.Te1+ Rf4 10.Tf1+) pero abandonaron en vista de 9.Te1+ y 10.f6.

105


Short-van der Wiel
Rotterdam, 1989
Juegan las negras

1... Rf5!

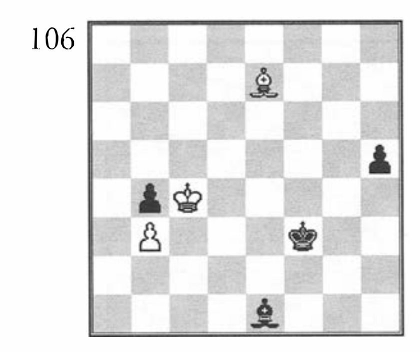
El blanco amenazaba Re4-f3-g2 y Axb4!. Ahora si 2.Ah6 Ag5 las negras rompen el bloqueo.

2.Rd4 Rg4!
3.Rd3 Rf3!
4.Ah6! Ad6

Para seguir con ...Af4. Por ejemplo: 5.Rc4 Af4 6.Af8 h5 7.Ae7 (de lo contrario 7...h4 y corona) 7...Ad2! llevando a una posición muy similar a la del siguiente diagrama.

5.Rd4 Af4
6.Af8 h5
7.Ae7 Ag3
8.Rc5 Ae1
9.Rc4

106



9... Rg2!

Pero no 9...Rg3 10.Rd3 h4 11.Re2! Ac3 12.Rf1 y 13.Rg1 con tablas. Ahora, en cambio, 10.Rd3 h4 no deja al blanco ninguna esperanza.

10.Ad8 Rh3!

Para poder jugar ...Ah4. La partida acabó con **11.Rd3 Ah4 12.Aa5 Ae7 13.Re2 Rg2! Las blancas se rindieron**.

PAT: ¿Cuál fue la lógica en esta partida? Las negras tenían sólo peones y uno de ellos estaba en la columna torre que corona en cuadro blanco.

NOAH: Correcto. Si el rey blanco controla h1 sólo va a necesitar para empatar eliminar el peón «b», y lo puede hacer con Axb4!

PAT: Pero...

NOAH: Pero el rey negro baila por los cuadros blancos y al bloquear al rey contrario con 3...Rf3! ya tiene la mitad del camino hacia la victoria.

PAT: Las negras se toman mucho tiempo para avanzar su peón. Hasta permiten que se lo obstruyan.

NOAH: Es que no hay ninguna prisa aquí. Como vas aprender, en estas posiciones la única oportunidad del blanco es obtener su propio peón pasado o llevar su rey enfrente del rey negro.

PAT: Así que las negras sabían que podían progresar si mantenían al rey blanco fuera de la casilla f1.

Noah: Esto de empujar al rey enemigo es un componente natural de los desequilibrios y es un arma muy poderosa. Pero no te entusiasmes demasiado con esto.

Pat: ¿Qué quieres darme a entender?

Noah: Me refiero a que todas estas técnicas, como el zugzwang o la triangulación sólo son medios para conseguir un fin determinado, no son fines en sí mismos.

Pat: ¿Y entonces?

Noah: Así que debes estar en guardia contra los casos como el del diagrama 107, donde el blanco decide que empujar al rey negro es más importante que crear un decisivo peón pasado.

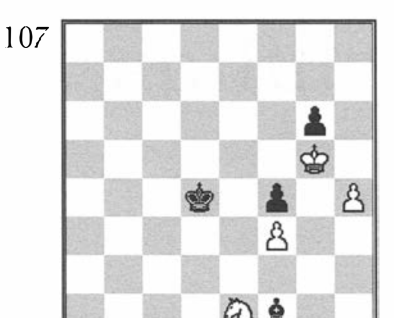
El blanco ganó cuadros con 1.Rxf4, pero sólo consiguió el empate. Pudo haber ganado con 1.Rxg6 y 3.Rxf4 aunque hubiera perdido material.

Pat: Los finales no parecían tan confusos cuando empezamos la sesión esta tarde.

Noah: Entre más aprendas, más te darás cuenta de lo poco que sabes, como en todas las cosas de la vida.

Quizá mañana sea un poco más claro. Tengo algo en mente para ubicar todas estas técnicas en su perspectiva correcta.

107



Ivanchuk-Belyavsky
Linares, 1992
Juegan las blancas

1.Rxf4??

Después de 1.Rxg6 el blanco corona de manera forzada: 1...Re3 2.Rg5 Rf2 3.Rxf4! Rxe1 4.Rg5 seguido de f4-f5-f6.

Tampoco salva 2...Ac4 3.h5 Ag8 4.h6 Ah7 5.Cg2+ Rxf3 6.Cxf4 y 7.Cxg6 seguido de Rf6-Rg7

1... Ab5
2.Rg5

No es mejor 2.Cg2 Ac6 3.Ce3 Rc5! y ...Rd6-e6-f6.

2... Ae8

Y el blanco aceptó las tablas en unas jugadas más, ya que no puede seguir progresando.

Notas

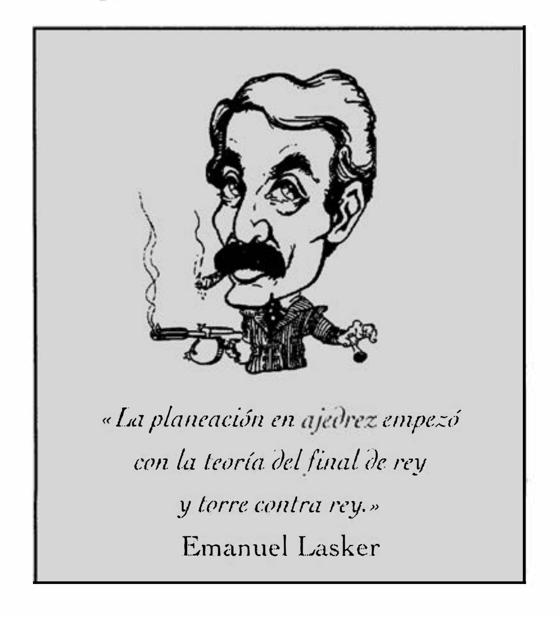
Capítulo 6
Planes

En el cual Noah explica lo valioso que es tener planes adecuados en el final, y porqué a veces se necesitan dos o tres de ellos para lograr la victoria.

Pat: Muy bien, maestro, ¿cuál es la agenda para hoy?

Noah: Cómo hacer planes.

Pat: Nunca pensé que en el final hubiera planes.



«La planeación en ajedrez empezó con la teoría del final de rey y torre contra rey.»
Emanuel Lasker

Noah: Todo lo contrario. Aquí es donde el pensamiento estratégico comenzó. Como un sabio hombre lo apuntó una vez:

Lo que Lasker quiso decir es que en ese final, en apariencia tan simple, sólo se puede ganar usando un plan muy lógico: limitar al rey enemigo fila por fila hasta que no tenga más espacio.

Fue, como lo dijo, el primer plan verdadero en el ajedrez.

Pat: Sí, pero eso debe ser un caso raro. Los planes reales ocurren en el medio juego, con cosas como el ataque de las minorías y cadenas de peones, por ejemplo.

Noah: No es verdad. Los finales están llenos con pequeños planes, aunque no siempre los consideramos como tales. Y son en extremo valiosos, casi tanto como tener un peón de ventaja.

Pat: Por favor...

108

Speelman-Korchnoi
Hastings, 1988-89
Juegan las negras

1... Tb1

El primer paso de un plan inevitable: avanzar el peón a la séptima línea, inmovilizando las dos piezas blancas.

Ahora si 2.Rg4 b3 3.Tb7 b2 4.Tb8 pierde por 4...f5+!, seguido de un jaque de la torre y la coronación.

2.g4 b3
3.Rf3 b2
4.Rg2!

El rey está atado a las casillas h2 y g2 ya que si 4.Rf2? viene Th1! 5.Txb2 Th2+.

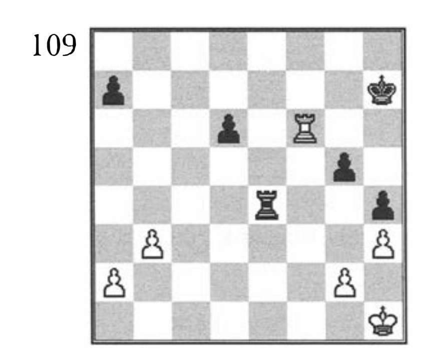
4... g5!

El rey debe ser capaz de invadir el campo enemigo, por ejemplo en f4.

5.Tb7+ Rg8
6.Rh2 Rf8
7.Rg2 Re8
8.Rh2 Rd8
9.Rg2 Rc8
Abandonan.

Es claro que luego de 10.Th7 Tc1 coronando, o 10.Tb3 Rc7 seguido de ...Rd6-Re5, se gana fácilmente.

109



Karpov-Kasparov
Campeonato mundial, 1990
Juegan las blancas

1.Txd6!

Mucho mejor que 1.Tf7+ Rg6 2.Txa7 Te2, ya que después de 3.Rg1 d5 se da al negro excelentes oportunidades para empatar debido a su torre bien ubicada y a su peón pasado.

1... Te7

Normalmente 1...a5 sería mejor que esta pasiva jugada, pero aquí pierde por 2.Td5!

2.Ta6! Rg7
3.Rg1

Las negras se rindieron por el evidente plan ganador de avanzar el rey a g4. Por ejemplo: 3...Rf7 4.Rf2 Re8 5.Rf3 ó 3...Tf7 4.g3 Rf8 5.Rg2 seguido de 6.Ta4.

Noah: Para efectos prácticos, un gran maestro dejaría pasar la oportunidad de tener una «posición mejor», incluso con ventaja material, en favor de una donde tenga un plan más claro.

Por ejemplo, en el diagrama 109, el blanco puede lograr un final con dos peones pasados conectados con 1.Tf7+, pero se percata de que no tendría un plan directo en la variante que acaba con 3...d5.

Pat: Así que se decidió por la idea más lenta con 1.Txd6.

Noah: No mucho más lenta, como se pudo observar. Una vez que su oponente se dió cuenta de lo fácil que era ejecutar el plan blanco, prefirió abandonar.

Y Garry Kasparov no es conocido por rendirse prematuramente.

Pat: Mi problema es que en el final estoy tan ocupado haciendo jugadas que no busco planes.

Noah: No tienes que encontrar ningún Gran Diseño de 20 jugadas de profundidad. Sólo necesitas tener la idea de cuáles son tus objetivos precisos.

Si las negras se hubieran tomado un momento en el diagrama 110 preguntándose: ¿cómo voy a ganar esto? su respuesta sería: coronando el peón «h».

Eso hubiera hecho el cálculo 1...Txh2 mucho más fácil. En cambio, acabaron cambiando demasiados peones y permitieron al blanco empatar bloqueando su único peón pasado.

Pat: Ayudaba que su torre era mucho más activa que la del blanco.

Noah: Puedes ejecutar buenos planes incluso si tu oponente tiene las piezas activas, siempre y cuando no tenga un buen plan propio.

Pat: Dame un ejemplo.

Noah: Seguro. En el diagrama 111, el blanco tiene un peón de menos pero sus piezas están en excelentes casillas.

Sin embargo, no puede avanzar mucho más, debido a que le falta un buen plan. Sólo puede realizar pequeñas amenazas de acoso.

Esto significa que el negro tiene tiempo para ejecutar un elaborado reagrupamiento que implica liberar al caballo de la defensa del peón «a», para poder ir a g6 y luego a h4.

Pat: Eso tomará años.

Noah: En realidad sólo nueve jugadas. El tiempo vuela cuando el adversario no tiene contrajuego.

110



Hellers-Adorjan

Esbjerg, 1988

Juegan las negras

1... e5?

Luego de 1...Txh2 2.Axe6 h5 no hay forma de detener al peón «h».

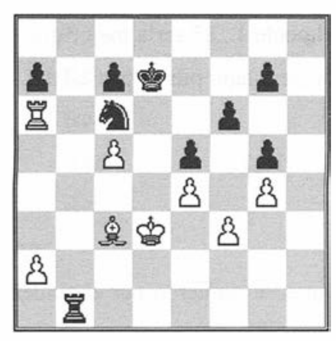
2.dxe5 fxe5
3.Te1 Txh2?

Mejor es capturar primero en f2, manteniendo posibilidades de ganar.

4.Txe5 Txf2
5.Ah5!

En vista de 5...Ab7 6.Te6 las negras jugaron **5...Axh5 6.Txh5 Tf6** pero acordaron tablas después de **7.Rb2 Rc7 8.Rb3 y 9.a4**.

111



Romanishin-Timman

Taxco, 1985

Juegan las negras

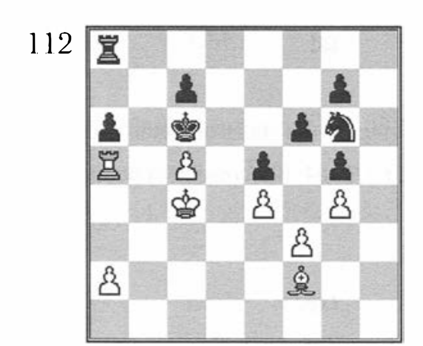
1... Tb7!
2.Rc4 Cb8!
3.Ta3 Rc6
4.Ab4 a6

Pretende jugar ...Ta7 y ...Cd7.

5.Td3 Cd7
6.Ta3 Ta7
7.Ae1 Ta8
8.Af2 Cf8!
9.Ta5 Cg6

Completando el primer plan. Ahora el negro podrá atacar el peón de f3 y hacer valer su ventaja.

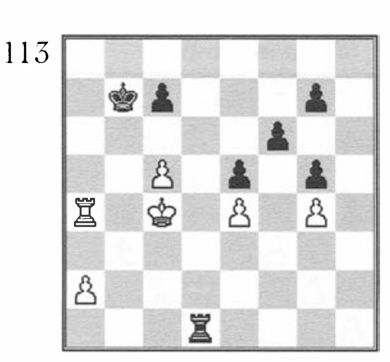
Aquí 10.Rd3 Ch4 11.Re2 era la última esperanza real del blanco.



10.Ta3?!	**a5**
11.Ae3	**Ch4!**
12.Ad2	**Td8**
13.Ac3	

Si 13.Axa5 Td4+

13...	**Cxf3**
14.Txa5	**Cd2+!**
15.Axd2	**Txd2**
16.Ta6+	**Rb7**
17.Ta4	**Td1**



Las negras se tomaron su tiempo y ganaron con **18.a3 Td2 19.Rc3 Tg2 20.Rc4 Td2!** (para no permitir 21.Rd5, que daría contrajuego).

Eventualmente los peones de e4 o g4 tenían que caer: **21.Rc3 Te2 22.Tc4 Rc6 23.a4 Tg2 24.a5 Tg3+ 25.Rb4 Txg4 26.a6 Tg1 Abandonan.**

Pat: ¿No llega el contrajuego por tener las piezas bien ubicadas?

Noah: No, usualmente viene cuando consigues objetivos de ataque y aquí el blanco no los tiene.

O también ocurre cuando tienes un plan, como hacer un peón pasado, algo que el blanco no puede hacer tampoco en esta posición.

Pat: Así que las negras pueden tomarse las cosas con calma.

Noah: «Nunca te precipites», recuérdalo bien.

Pat: ¿Cómo lo podría olvidar? Pero dime algo: ¿en qué momento de la partida debo empezar a planear?

Noah: Tan pronto como el final empiece.

Pat: Después de mi pequeño paseo por la sala de juego.

Noah: No te rías. Uno de las razones de ese buen habito es quitarse de la cabeza cualquier plan que quedó del medio juego.

Por ejemplo, si estuviste tres horas mirando el flanco de rey o tratando de ganar un peón rival, vas a necesitar tener clara la mente si el mejor plan en el final es buscar coronar un peón pasado.

Pat: ¿Qué tan rápido surge un plan?

Noah: A veces surge solo, tan pronto como se cambian las damas.

En el diagrama 114, las negras acaban de cambiar damas en d4 y empiezan su plan.

Pat: ¿Cuál fue?

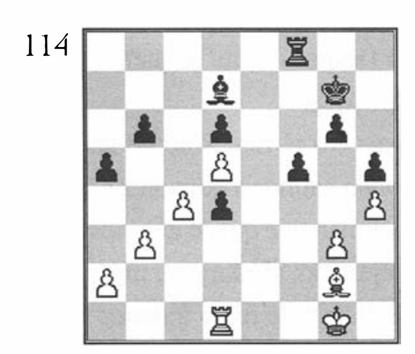
Noah: El más básico de todos los métodos para ganar en el final: crear un peón pasado y llevarlo a coronar.

Pat: Las negras en realidad no coronaron su peón.

Noah: No, pero un buen plan siempre puede ser modificado. En este caso, forzó un final de rey y peón ganado.

El blanco estaba tan preocupado de que el peón enemigo no avanzara que simplificó hasta la derrota final.

Pat: Yo nunca puedo darme cuenta de los planes del oponente hasta que ya es demasiado tarde. Quizá sea mejor no tratar de adivinar sus intenciones.

114


Ehlvest-Karpov
Linares, 1991
Juegan las negras

1... f4!

Otras jugadas de «buen aspecto» como 1...Te8 2.Rf2 Te3 3.Txd4 Tc3 consiguen poco luego de 4.Td2.

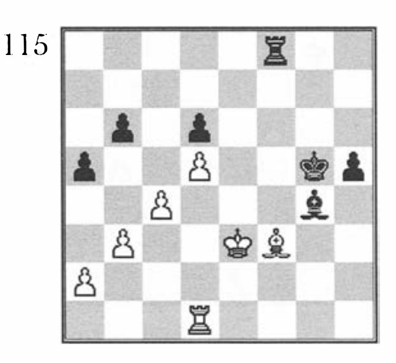
2.Rf2 fxg3+
3.Rxg3 Te8
4.Txd4 Af5

Amenaza ...Te2, que sería respondida aquí con 5.Te4!

5.Rf2 Rf6
6.Af3 g5!

Ahora 7.Axh5 Th8! recuperaría el peón favorablemente.

7.hxg5+ Rxg5
8.Td1 Tf8
9.Re3 Ag4!

115


10.Axg4 hxg4

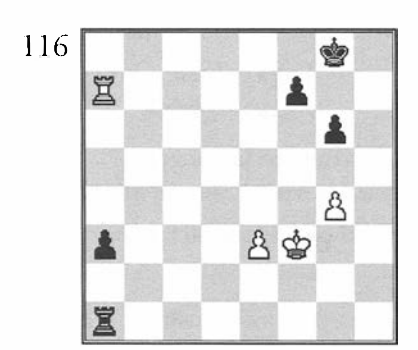
11.Th1 **Tf6!**

Otra fineza y mejor que 11...g3 12.Th3! Rg4 13.Th6, seguido de Tg6+ o Txd6. Por ejemplo: 13...Tg8 14.Txd6 g2 15.Rf2 ó 13...Te8+ 14.Te6.

12.Re2 **g3**

Y el negro ganó luego de **13.Tf1! Tf4! 14.a3 Rg4 15.b4 axb4 16.axb4 g2 17.Txf4+ Rxf4 18.Rf2 Re5 19.Rxg2 Rd4 etcétera**.

116



Sumjakina-Berezjuk
Bratislava, 1992
Juegan las blancas

1.Ta8+! **Rg7**
2.g5!

Ahora 2...a2, que amenaza 3...Tf1+ y 4...a1=D puede ser respondido con 3.Rg2 ó 3.Re4

2... **Tg1**
3.Txa3 **Txg5**
4.Ta7

Las negras intentaron por otras 35 jugadas antes de aceptar el empate: **4...Tf5+ 5.Rg4 Tf1 6.Rg3 g5 7.Rg4 Rg6 8.Ta6+ f6 9.Tb6! Th1 10.Ta6 etcétera**.

Noah: No. Es muy importante conocer las intenciones del enemigo.

Mira lo que sucede en el diagrama 116 donde el blanco evita al negro su plan principal.

Pat: Que fue...

Noah: Simplemente activar el rey negro para poder ganar los peones blancos o apoyar su propio peón hacia a1. Si el negro tuviera su rey en f6 o e7 sería sencillo llevar a cabo una de estas ideas, ya que la torre blanca estaría agobiada con tres tareas. Y serían demasiadas para ella.

Pat: ¿Tres tareas?



Noah: Claro. Número 1: detener el peón «a». Número 2: dejar cortado al rey negro y número 3: si falla lo anterior, crear contrajuego comiendo los peones del flanco de rey.

Pat: ¿Y qué pasa si el oponente tiene más de un plan?

Noah: Entonces se vuelve más difícil frustrar sus intenciones, pero no imposible.

Usualmente un plan es más peligroso que otro, como en el diagrama 117.

Pat: No veo ni siquiera un plan, sólo un bloqueo total.

Noah: El peón de c6 crea su propio plan.

¿Recuerdas que te dije que el peón incrementa su valor al avanzar? Eso inspiró al blanco a idear dos planes, el de Axe5/d6, que funcionó en la partida, y el que empieza con b5/a5-a6/Aa5, que no fue necesario llevar a cabo.

Pat: La jugada 1...Af2 pudo impedir el segundo plan.

Noah: Pero, por desgracia para ellas, no el primero.

Pat: Estoy un poco sorprendido de que haya dos planes disponibles.

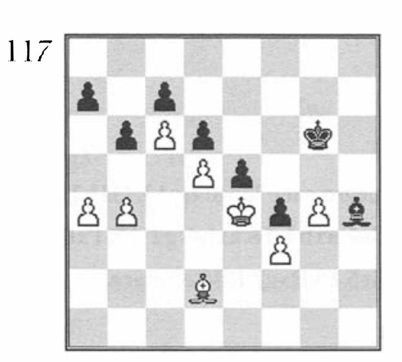
Noah: No deberías estarlo. Muchas posiciones no se pueden ganar solamente con un plan.

Pat: ¿Por qué?

Noah: Ya que al irse las piezas del tablero, el defensor tiene menos que proteger y es por ello más fácil frustrar un sólo plan.

Pat: ¿Qué tiene que ver el diagrama 118 en esto?

117



Lagky-Tasic
Chanac, 1991
Juegan las negras

1...	**Af2?**
2.Ac3!	

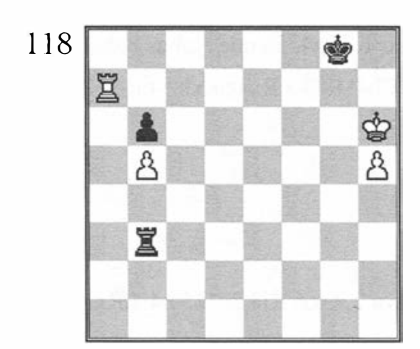
Amenaza 3.Axe5 dxe5 4.d6 y el peón corona.

2...	**Ah4**
3.Axe5!	**dxe5**
4.d6	**Ad8**
5.Rxe5	

Y el alfil no puede detener todos los peones: **5...Rf7 6.b5 Af6+ 7.Rd5 Ad8 8.g5! Abandonan.**

De regreso al diagrama, las negras hubieran podido salvarse con la jugada «pasiva» 1...Af6. Por ejemplo: 2.b5 Rg5 3.a5 Rg6 4.a6 Rg5 5.Aa5! (amenazando Axb6!) 5...Ad8!

118



1.Tb7!

La directa 1.Rg6 falla por 1...Tg3+ 2.Rf6 Tb3! y el blanco no puede progresar.

1... Txb5

Si el negro permite 2.Txb6 el blanco tendría una gran variedad de planes ganadores.

2.Rg6! Rf8

De lo contrario 3.Tb8 es mate.

3.h6 Te5
4.Tb8+ Re7
5.h7

Y el peón corona.

Noah: El blanco quiere coronar el peón «h» pero esa idea es fácilmente evitada. Así que encuentra un segundo plan: ganar el peón de b6.

Pat: Que también es fácil de detener.

Noah: Sí, pero entonces, con la torre negra mejor colocada, el blanco regresa a su primer plan. En b5 y con su peón en b6, la torre negra no podrá dar los jaques de Philidor en la tercera línea ni tampoco los jaques en la columna «g».

Debes estar muy atento a los múltiples planes, incluso en las llamadas posiciones simples.

Pat: Supongo que eso es una pista sutil acerca del diagrama 119.

Noah: Muy cierto. Si el blanco tuviera el único objetivo Rc5xc6 y Rb5xa4 perdería por ...Re4-f3-g2.

Pat: Eso tiene sentido. El blanco debe capturar dos peones para coronar su peón, mientras que el negro solamente debe deshacerse del peón «h».

Noah: Ya lo entendiste.

Y si las negras tuvieran un sólo objetivo —ir tras el peón «h»— el blanco logra las tablas yendo por el peón «a». Pero esta vez ambos jugadores tienen varias opciones agresivas.

Pat: ¿Y por qué un plan funciona y el otro fracasa?

Noah: Cuando un rival detiene un plan, usualmente gasta tanta energía —es decir, actividad de piezas— que hace posible que el segundo plan funcione.

Pat: ¿Como cuántos planes puede haber en una posición?

Noah: A veces muchos.

Por ejemplo, puedes tener:

1) una idea de mate;

2) un peón que logre coronar;

3) peones enemigos para atacar y ganarlos;

4) oportunidad de cambiar piezas y obtener una posición más clara, como un final de peones ganador.

Y esto no incluye algunas ideas que están a disposición si quieres lograr las tablas, como el jaque perpetuo, la construcción de una fortaleza o el ahogado.

Pat: Muy bien, ¿cuál es la historia del diagrama 121?

119

Velea-Vidoniak

Rumania, 1992

Juegan las blancas

1.Rc5 **Re4!**

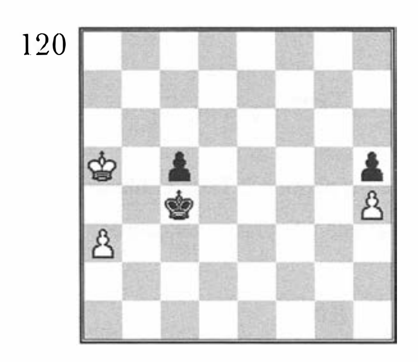
Pero no 1...Rg4, ya que ambos bandos coronan tras 2.Rb4! Rh3 3.Rxa4 Rxh2 4.Rb3 Rg3 5.a4 h4 6.a5.

2.h4!

No salva 2.Rxc6 Rf3 3.Rb5 h4 4.Rxa4 Rg2.

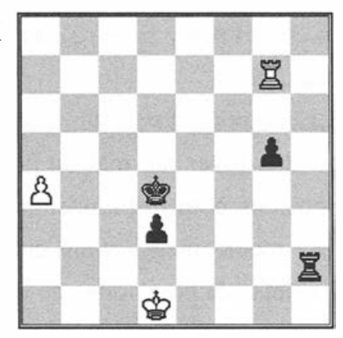
2... Rd3!
3.Rb4 Rd4
4.Rxa4 Rc4!
5.Ra5 c5

120



6.Rb6 Rd4
7.a4 c4

Los dos bandos coronan pero el negro consigue cambiar las damas y llegar a un final de peones ganador con 11...Dc5+ y 12...Dd5+ o 12...Da3+.

121 

Wiesniak-Kholmov
Varsovia, 1991
Juegan las negras

1... g4!!

El plan número 1, avanzar el peón «d» con la ayuda del rey, falla por 1...Rc3 2.Tc7+ Rb4 3.Tb7+!, ya que ahora 3...Rxa4 4.Td7 lleva, en el mejor de los casos, a un final de peones tablas: 4...d2 5.Txd2 ó 4...Th3 5.Rd2 g4 6.Td4+! Así que tratará de coronar el peón «g».

2.Td7+

El punto de la jugada anterior es que destruir el plan número 2 con 2.Txg4+ hace posible que el plan número 1 resulte decisivo: 3.Rc3 3.Re1 (para evitar el mate) 3...d2+.

2... Rc3
3.Tc7+ Rb4

Ahora 4.Td7 permite 4...g3 y es el plan número 2 el que triunfa.

4.Tg7 g3!

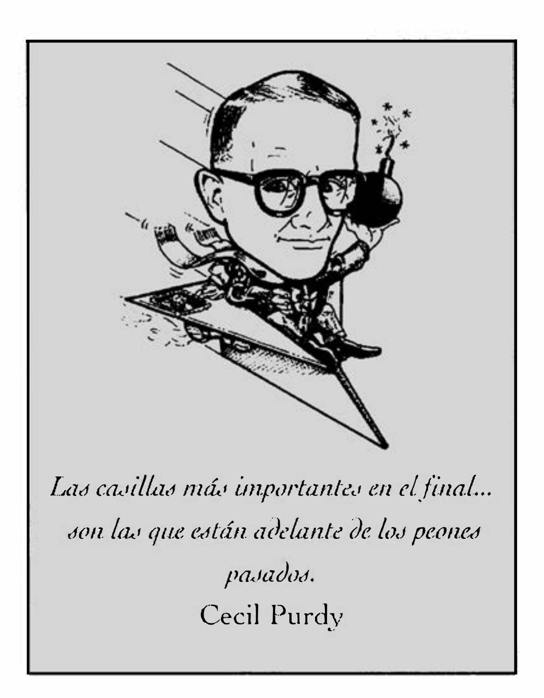
Las blancas se rindieron aquí en vista de 5.Txg3 Rc3 (plan número 1 de nuevo) 6.Re1 (si no viene 6...Th1+) 6...Rc2 y el peón corona.

Noah: Vimos otro ejemplo de cómo dos planes, insuficientes para ganar por sí solos, crean una victoria forzada al combinarlos. Aquí, el negro se da cuenta de que buscar el mate con 1...Rc3 y 2...Th1 puede ser frustrado por los jaques de la torre blanca. Así que trata de coronar su peón «d» amenazando primero convertir en dama su peón «g».

Pat: Y eso desvía a la torre temporalmente.

Noah: Pero cuando las negras avanzan su peón a g3 el blanco lo debe capturar o permitir su coronación.

Si lo captura, hace posible que el negro controle la casilla clave d2.



Las casillas más importantes en el final... son las que están adelante de los peones pasados.

Cecil Purdy

Pat: Parece muy complicado.

Noah: Pero no se compara con el medio juego. Allí tienes que tratar con más de una docena de objetivos que podríamos llamar planes, tales como debilitar peones enemigos, perseguir a la dama rival, crear una mayoría de peones y dios sabrá cuántos más.

En el final sólo se presentan por lo común uno o dos. En el diagrama 122, por ejemplo, el principal plan del blanco lo constituye su mayor posesión.

Pat: El peón de b7.

Noah: Desde luego. Y si no hubiera peones en el flanco de rey la partida sería tablas fácilmente. Únicamente se puede ganar por medio de un segundo plan: atacar ese flanco con el rey y la torre con precisión de máquina.

Pat: Las computadoras son máquinas. ¿Cómo pueden jugar tan mal en posiciones desconocidas, como en situaciones bloqueadas del medio juego, y sin embargo son tan perfectas en posiciones de libro?

Noah: Eso es fácil de explicar. La computadora es un libro.

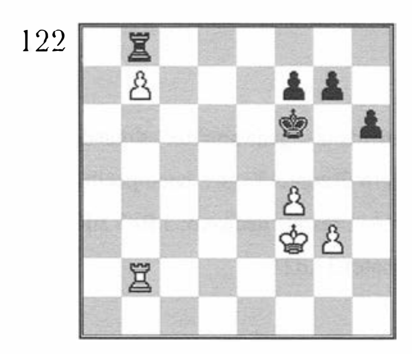
Pat: Pero eso no explica por qué su peor juego aparece en las posiciones poco claras.

Noah: Eso también es fácil. Las computadoras no pueden hacer planes. El blanco eventualmente gana al hacer algo que parecería muy remoto a primera vista: coronar su peón «g».

Desde luego tomará su tiempo.

Pat: ¡Veinte jugadas a partir de la posición del diagrama es mucho! ¿Cuánto tiempo hace falta para llevar a cabo un plan?

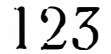
122



Larsen-Browne

Las Palmas, 1982

Juegan las blancas



1.Rg4!

El blanco no llega a ningún lado con 1.Re4 Re7.

1... Re6

Tan buena como cualquier otra jugada de espera. Luego de 1...g6 el blanco crea una entrada para su rey con 2.Tb6+ y 3.f5. Por ejemplo: 2...Rg7 3.f5 Rh7 4.Rf4 y Re5.

2.f5+ Re5

Si el rey va a d7 el blanco rompe en el flanco de rey con 3.Rh5 y 4.f6!

3.Tb4!

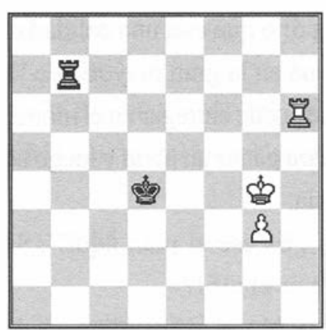
Buscando el zugzwang. Si el negro se retira a d6 la idea 4.Rh5/f6 funciona de nueva cuenta.

3... g6
4.fxg6 fxg6
5.Tb6! Rd4

Es zugzwang otra vez: si 5...Re4 6.Te6+ y Txg6/h6, alcanza la posición Lucena con el peón «g».

6.Txg6 Txb7
7.Txh6

123



El resultado es un juego ganado relativamente claro, ya que el rey negro está alejado y el peón puede alcanzar la quinta línea.

El resto de la partida siguió con **7...Tg7+ 8.Rf4 Tf7+ 9.Rg5! Re5 10.g4 Tf8 11.Rh5 Tf7 12.g5 Rf5 13.Th8 Re6 14.Te8+ Rf5 15.g6!**

Las negras juegan la posición Lucena ocho jugadas más: **15...Ta7 16.Tf8+ Re6 17.Tf1 Ta2 18.Rh6 Re7 19.g7 etcétera**.

> *La anticipación es 60 por ciento de la capacidad de mando.*
> Cliché del ejército de los Estados Unidos

Noah: Eso depende de la posición. Puede tomar 30 jugadas hasta en una posición aparentemente sencilla, como la del diagrama 124.

Pat: ¿Qué está pasando aquí?

Noah: Una excepción a una vieja regla de Capablanca.

Capa dijo que con una calidad de ventaja se gana en la gran mayoría de los casos, ya que se puede entregar en el momento adecuado para ganar un peón y luego sería fácil la victoria.

Pat: ¿Es ese el plan aquí? ¿Sacrificar la torre por el alfil?

Noah: No, el alfil es demasiado travieso para dejarse cambiar. Se requiere un plan de muchas etapas. Primero debes buscar un objetivo de ataque y aquí sólo hay uno: el peón de f7. Así que el primer paso es llevar al rey lo más cerca posible de f7.

Pat: ¿No será simplemente ahuyentado por el alfil?

Noah: No, si aspiras a llegar a e8.

Pat: Pero eso toma mucho tiempo.

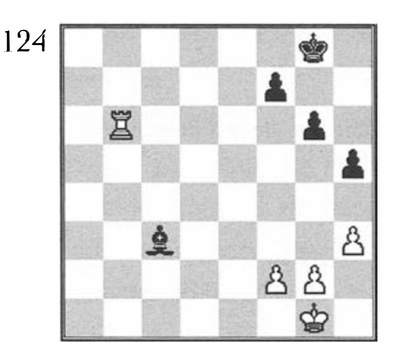
Noah: El tiempo vuela cuando el oponente no tiene contrajuego, ¿te acuerdas? Los peones negros están en sus mejores casillas y su rey no puede alcanzar los peones blancos. Así que lo mejor que puede hacer es esperar.

Pat: Pero el blanco no puede ganar el peón «f» de manera forzada, ¿no es así?

Noah: No, pero al mover ese peón, entrega el control del cuadro e6.

Pat: No veo ningún progreso todavía.

124



Lputian-Sideif-Zade

URSS, 1979

Juegan las blancas

1.Rf1	**Rg7**
2.Re2	**Rg8**
3.Re3	**Rg7**
4.Re4	**Rg8**
5.Rd5	**Rg7**
6.Tb3	**Aa1**
7.Tb1	**Ac3**
8.Tc1	**Ab2**
9.Tc2	**Aa1**

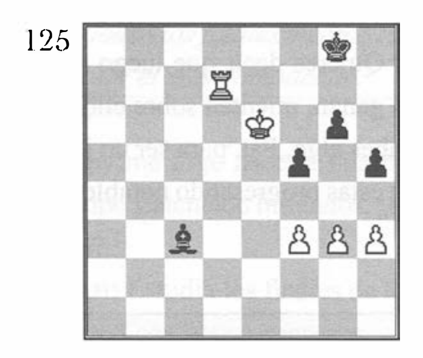
Ahora que el alfil ha sido empujado a una mala casilla el rey blanco puede llegar fácilmente a e8.

10.Rd6	**Ad4**
11.Re7	**Ae5**
12.Tc4	**Ab2**
13.Re8	**f5**

De otra manera la torre alcanza la séptima línea y gana el peón de f7. Por ejemplo: 13...Ae5 14.Tc5 Ad6 15.Td6 seguido de 16.Td7.

14.Re7 **Aa1**
15.Re6 **Ab2**
16.Tc7+ **Rg8**
17.Td7 **Ac3**
18.f3 **Ab2**
19.g3 **Ac3**

125



20.Td3 **Aa1**
21.Td1! **Ac3**
22.Tg1! **Ad4**
23.Tg2 **Rg7**
24.g4! **fxg4**

Si 24...hxg4 25.hxg4 fxg4 26.Txg4, se amenaza ganar con f4-f5. Si el negro se defiende con ...Rh7 o ...Rh6 permite la entrada con Rf7!

25.hxg4 **Rh6**

26.gxh5!

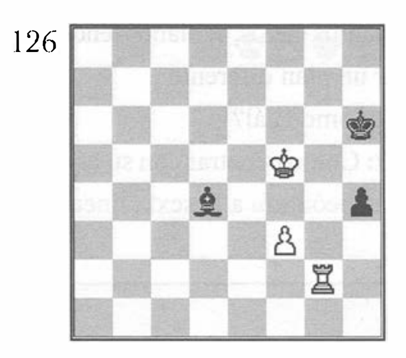
Pero no 26.Rf7 h4! 27.Td2 Ae3 28.Td6 Rg5 29.Txg6+ Rf4 y las negras logran las tablas.

26... **gxh5**

O bien 26...Rxh5 27.Rf7, ya que 27...g5 permite 28.Th2#.

27.Rf5 h4

126



28.Td2 **Ac3**
29.Tc2 **Ae1**
30.Tc6+ **Rg7**

En caso de 30...Rh5 sigue 31.Tc8 y 32.Th8+.

31.Rg5 **Ag3**
32.f4 **h3**
33.Tg6+ **Rf7**
34.Th6 **h2**
35.Rg4 **Abandonan.**

Noah: Espera a la segunda etapa. El nuevo punto de ataque es g6, así que el blanco coloca su torre contra él, en g2, otro cuadro de color claro, para después destruir las defensas con su peón «g».

Entonces el rey llega a f7 o f5 y el resto ya se vuelve fácil.

Pat: Parecía que iba a ser mucho más sencillo.

Noah: No, de hecho las negras tenían una excelente estructura de peones considerando el color de su alfil. Si tuvieran un alfil de cuadros claros, el blanco tendría que encontrar un plan diferente.

Pat: ¿Como cuál?

Noah: Como penetrar con su rey a f6 o avanzar su peón «f» a la sexta línea.

Fue Mikhail Botvinnik el que dijo que los maestros generalmente encuentran los planes que los aficionados no pueden hallar.

Pat: Un Gran maestro podría decir algo como eso.

Noah: Pero Botvinnik no creía que los maestros fueran infalibles. Tal como lo expuso, a veces *el plan que está tan perfectamente explicado en los comentarios sólo fue formulado después de finalizado el juego.*

Pat: Quieres decir que luego que los maestros ganan, mienten sobre ello.

Noah: Sabes algo, Pat, para ser un jugador tan joven estas progresando notablemente.

Notas

Capítulo 7

Torres

En el cual Pat descubre por qué el más común de todos los finales merece su reputación de ser el más complicado.

Pat: Hoy me urge hacerte una pregunta: con tiempo y atención limitados, ¿qué debo estudiar?

Noah: Estudia los finales de torres, ya sea solos o con piezas menores.

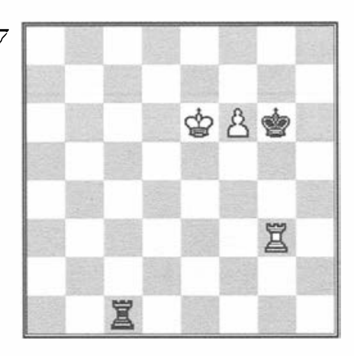
Pat: Pero hay todos esos libros de finales de peones...

Noah: Mira las estadísticas. Aquí hay una tabla de importantes torneos que nos enseñan qué finales son frecuentes y cuáles son relativamente raros.

Los números no mienten, pero a veces los libros de finales sí.

Pat: Muy bien, me hablabas de empezar con finales de torres. Pero te debo decir que son los finales en que más me equivoco.

127



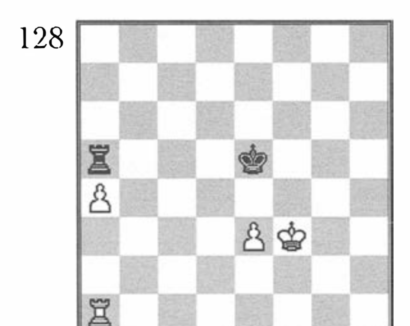
Sax-Tseshkovski
Rovinj/Zagreb, 1975
Juegan las negras

1... **Abandonan ??**

Pero 1...Rh7 2.f7 Tc8 y el rey blanco no puede ni avanzar ni atacar la torre. Por ejemplo: 3.Re7 Tc7+ 4.Re8 Tc8+ 5.Rd7 Ta8 6.Rc6 Tf8 etcétera.

Porcentajes de ocurrencia de todos los finales								
Torneo	T + peones	T + piezas menores y peones	C vs.A	D	C	A mismos	A opuestos	P
Karlsbad 1911	19	30	05	14	03	04	0.7	1.5
Moscú 1936	26	26	14	09	03	03	03	03
Santa Mónica 1966	20	03	09	06	06	03	03	03
Leningrado 1973	26	29	06	12	03	00	03	03
Wijk ann Zee 1975	14	30	08	10	14	03	00	00
Cuatro primeros encuentros								
Kasparov-Karpov	21	54	06	09	02	02	00	00
Campeonato de EU 1994	19	26	08	22	00	00	04	00

128



Kasparov-Short
Londres, 1995
Campeonato de la PCA
Juegan las blancas

1.e4??

Demasiado apresurado. Con la jugada de espera 1.Ta2 Rf5 2.e4+ Re5 3.Re3 (zugzwang) 3...Re6 4.Rd4 Rd6 5.Rc4 Re5 6.Rb4 Ta8 7.a5 Rxe4 8.Rc5 y el peón a2 gana. O bien 5...Rc6 6.Rb4 Rb6 7.Th2 y 8.Th6, sigue haciendo progreso.

1... Re6??
2.Re3 Rd6
3.Rd4

Y las **negras se rindieron**, ya que luego de **3...Rd7 4.Rc4 Rc7 5.Rb4 Te5 6.Tc1+! Rb6 7.Tc4** y **Rc3-d4** se llega a una posición Lucena con el peón «e».

Pero 1...Tc5! hubiera logrado las tablas: 2.Ta3 Tc4 3.a5 Txe4 4.a6 Tf4+ y 5...Tf8. O 2.a5 Tc3+ 3.Re2 Rxe4 4.a6 Tc8 5.a7 Ta8.

Conserva la torre activa.

NOAH: Bienvenido al club. Todos los encuentran difíciles, porque son realmente los más difíciles.

Incluso con ventajas que en otros finales serían suficientes para ganar, tal como los dos peones pasados del diagrama 128, los mejores jugadores del mundo puede cometer graves errores de vez en cuando.

PAT: Si ellos se equivocan, ¿hay alguna esperanza para mí?

NOAH: Bueno, hay algunos consejos que te puedo ofrecer, como la principal guía en los finales de torre:

Conserva la torre activa.

PAT: ¿Por qué esto es más importante con las torres que con los caballos o alfiles?

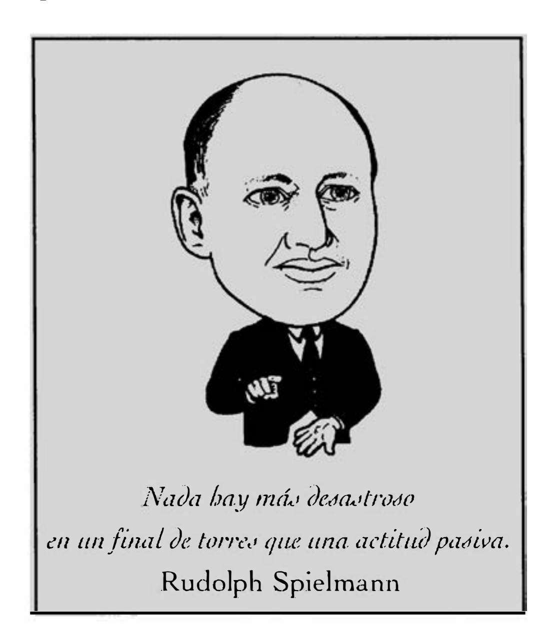
NOAH: Debido al extraordinario alcance de la torre.

Puede ir de un flanco a otro en una sola jugada, no en tres como el caballo o en cinco como el rey.

El alfil puede cruzar el tablero en una jugada si está en la diagonal correcta. Aun así, el alfil puede ser inútil si, digamos, tienes un alfil de casillas negras tratando de atacar un peón que se encuentra en un cuadro blanco.

PAT: Así que si no aprovechas al máximo la torre...

NOAH: ...estarás desperdiciando la pieza más poderosa que tendrás en muchos finales. Ésta es una de las razones por las que la torre es tan mala bloqueadora — como 1...Ta7?? en el diagrama 129. Entre más fuerte sea la pieza, más débil es el bloqueo.



Nada hay más desastroso en un final de torres que una actitud pasiva.
Rudolph Spielmann

NOAH: Aquí la torre pasiva le cuesta a las negras un sólo tiempo, pero éste resultará fatal.

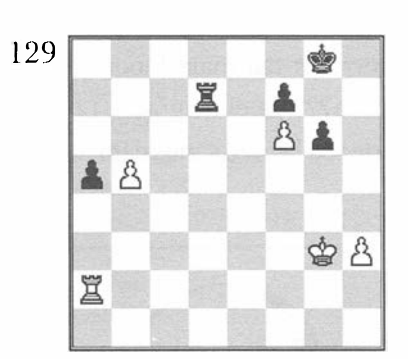
PAT: ¿Entonces por qué tantos finales de torres acaban en tablas? Ya sabes: *¡todos los finales de torres son tablas!*

NOAH: Ya que un peón de ventaja, o incluso dos, no cuentan tanto en estos finales, pero la actividad de las piezas sí.

De hecho, podrías anotar otra regla: *una pieza activa en un final de torres es (usualmente) más valiosa que un peón.*

Pat: ¿Qué tan usual es usualmente?

129



Alterman-Miles
Debrecen, 1992
Juegan las negras

1... Ta7??

Las negras obtiene suficiente contrajuego para el empate luego de 1...Td6! 2.Txa5 Txf6.

Por ejemplo: 3.Ta6 Tf5 4.b6 Tb5 *(o incluso 4...*Rg7) 5.b7 Tb5! 6.Ta7 g5! 7.Rf3 Rg6 8.Re4 f5+ 9.Rd4 f4 10.Rc4 Tb1 11.Rc5 f3 y ambos peones pueden coronar.

2.Ta4!

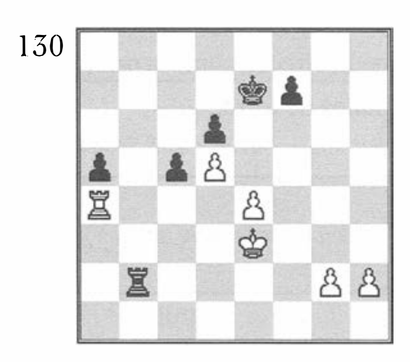
El negro ve que ahora 2...Rf8 3.Rf4 Re8 4.Re5 Rd7 5.Rd5 Rc7 6.Rc5 Rc8 7.b6 no da ninguna esperanza.

2... Tb7!?
3.Txa5 Tb6
4.Rf4 Txf6+
5.Re5 Rg7
6.Rd5

El blanco gana incluso si el rival obtiene el peón «h»: 6...Tf3 7.Ta4 Txh3 8.b6 g5 9.b7 Tb3 10.Rc6 Rg6 11.Ta5!, amenazando 12.Tb5.

De manera similar, si el negro activa su rey con 6...Rh6 7.Ta4 Rh5, también pierde: 8.Rc5 Tf5+ 9.Rc6 Tf6+ 10.Rc7 Tf3 11.Tb4! Txh3 12.b6 Rg5 13.b7.

130



Flear-Lyogky
Le Touquet, 1991
Juegan las negras

1... Rf6!

Después de 1...Txg2 2.Txa5 Txh2 el blanco logra el empate con 3.Ta7+ Rf6 4.Td7! 4...Re5 5.Te7+!

2.Txa5?

Todavía se podía empatar con 2.Rf4! Tf2+! 3.Re3! Txg2 4.Txa5 Txh2 5.Ta7 Th6! 6.Td7 Rg7

ya que sigue 7.e5! dxe5 8.Re4 y quedan dos piezas activas contra dos pasivas.

2... **Re5!**
3.Ta7

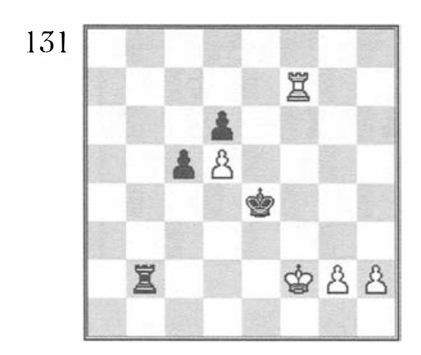
Si 3.Ta3 (evitando los jaques), sigue Txg2 y el negro gana un peón.

3... **Tb3+**
4.Rf2 **Rxe4**

Ahora, si 5.h4 Tb2+ y el peón c2 negro es más rápido que el peón «h» blanco al contar con el apoyo de su rey. Por ejemplo: 6.Rg3 c4 7.h5 c3 8.Tc7 Rd3! 9.h6 c2 10.h7 Tb8.

5.Txf7 **Tb2+!**

131



Una forma de empujar al adversario. Ahora 6.Re1 Txg2 7.h4 Th2 y ...Rxd5 gana.

6.Rg3 **c4**
7.Tc7 **Rd3**

8.h4

Si el blanco intenta coronar su peón «d», el negro lo detiene con 8.Tc6 c3 9.Txd6 Tb5.

8... **c3**

Y las negras ganaron luego de **9.h5 c2 10.h6 Tb1 11.Rf4 c1=D+ 12.Txc1 Txc1 13.g4 Tf1+ 14.Rg5 Re4**. Por ejemplo: 15.Rg6 Tg1 16.h7 Txg4+ 17.Rh5 Tg1 seguido de 18...Th1+. O bien 15.h7 Th1 16.Rg6 Rxd5 17.g5 Re6 18.Rg7 d5 19.g6 Rf5.

NOAH: Muchísimo. Aquí hay otro ejemplo en el diagrama 130.

Luego de 1...Txg2 el negro estaría un peón arriba, pero la activa torre blanca en d7 es suficiente para lograr el empate. Incluso después de la superior 1...Rf6 el blanco puede salvarse con 2.Rf4, a pesar de que debe sacrificar un segundo peón (7.e5!).

PAT: Y acaba perdiendo aun teniendo un peón de ventaja.

NOAH: Los peones son menos valiosos en finales de piezas pesadas porque pueden ser bloqueados y capturados con facilidad.

Observa que el carácter de la torre cambia algo en el final. En el medio juego controla a largo alcance líneas y columnas abiertas, es un general distante. En cambio, en el final se convierte en un temible agresor de peones e invasor de la séptima línea.

Por cierto, otra razón por la que las computadoras juegan pobremente el final de la partida es que ellas piensan demasiado en el material.

Pat: Y no lo suficiente en la actividad de las piezas.

Noah: Desde luego. En una partida de exhibición que tuvo gran publicidad se llegó a la posición del diagrama 132.

Las negras perdieron porque pensaron como máquina, conservando sus peones de la columna «h».

Pat: Yo pensaba que sólo los humanos pondrían una trampa tan simplona como 1...h5 2.Txh5?? Tc5+.

Noah: A veces la personalidad verdadera del jugador aparece en el final, incluso en el caso de una computadora.



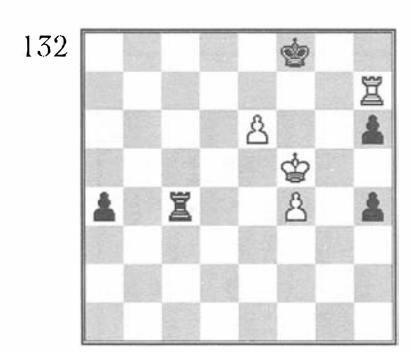
Pat: Entonces, ¿cuál es el punto? ¿Debo solamente mover mis piezas en busca de actividad?

Noah: No; el objeto es buscarles las mejores casillas. En el diagrama 133 las negras encuentran un soberbio lugar para su rey, bloqueando así los peones pasados blancos. Además pueden cortar al rey rival en la columna «c». Esto compensa los dos peones de menos.

Pat: Y la torre blanca es terriblemente pasiva en f1.

Noah: Es verdad. El único intento para ganar es colocar el rey en un puesto avanzado, como en b7, y entonces tratar de activar la torre por detrás del peón «e». Pero eso tampoco debería funcionar.

132



Karpov-Deep Thought

Juego de exhibición, 1990

Juegan las negras

1... h5??

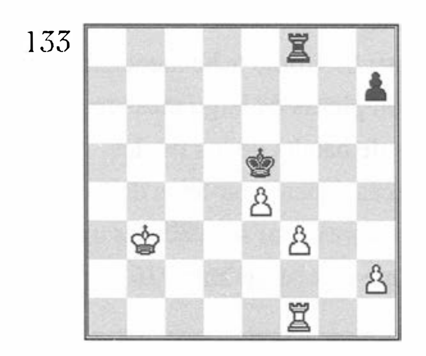
El negro pudo empatar fácilmente con 1...h3! que amenaza 2...h2 3.Txh6 Tc2, después de lo cual

el peón «a» ganaría. Podría seguir con 2.Txh6 a3! 3.Txh3 Ta4 (¡atrás del peón!) 4.Th1 a2 5.Ta1 Re7 y resulta un duelo disparejo entre el rey y la torre negra contra el rey blanco.

2.Re5! **h3**
3.f5

La amenaza de 4.f6 Rg8 5.f7+ obliga a un rápido desenlace: **3...Rg8 4.Txh5 a3 5.Txh3 a2 6.Ta3 Tc5+ 7.Rf6 Abandonan**.

133



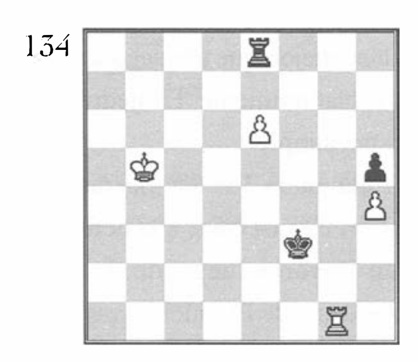
Anikaev-Karacev
Severodoentsk, 1982
Juegan las negras

1... **Tc8!**
2.Rb4 **h5**
3.h4 **Rf4**
4.Rb5 **Re3?**

Simplemente conservando la barrera en la columna «c» las negras tendrían unas sólidas tablas. Por ejemplo: 4...Tc7 5.Rb6 Tc8 6.Rb7 Tc5 7.Te1 Te5! (bloquea el peón y amenaza 8...Rxf3) 8.Tf1 Tc5 tablas.

5.e5 **Re2**
6.Tg1! **Rxf3**
7.e6 **Te8**

134



Con el rey libre, el blanco procedió a ganar con **8.Tg6 Rf4 9.Rc6 Rf5 10.Rd7!**

> *«Experiencia» en los finales de torres es lo que obtienes al no poder encontrar esos mate en cuatro en el medio juego.*
> Anónimo

Pat: ¿Entonces por qué perdió?

Noah: Por decidir jugar de forma pseudo-activa, tal como el ganador lo expresó, cuando cualquier otra cosa hubiera empatado.

Recuerda: jugar activo no es siempre mejor que hacerlo pasivamente.

Pat: ¿Quieres decir que el negro intentó recuperar el material con ...Re3 ...Re2, cuando en su lugar pudo mantener un sólido bloqueo con ..Te5! en el momento adecuado?

Noah: Muy cierto.

Pat: ¿Ocurre muy seguido que una defensa pasiva con el rey o la torre sea tan buena, o incluso mejor, que un juego activo?

Noah: Naturalmente. El ajedrez no es un juego tan simple.

En el diagrama 135 las negras tienen una elección clásica entre una defensa pasiva, que llevaría luego de 3...Ta6 al entablador truco de Philidor. O puede elegir la defensa activa, atacando el único objetivo sin protección, el peón de f4.

Pat: ¿Quieres decir que tenía dos formas para empatar?

Noah: ¿Por qué es tan sorprendente?

Cuando todos los peones están cerca y no existen peones pasados, el bando a la defensiva tiene todo tipo de recursos salvadores en los finales de torres que no tendría en otro tipo de finales.

En ocasiones, la parte más dura en la defensa es tratar de elegir entre tres líneas convincentes que parecen conducir todas al empate.

Pat: Pero las negras perdieron aquí y todavía no entiendo por qué.

Noah: El negro perdió debido a que escogió un plan que parecía activo pero era esencialmente pasivo, y que permitió al blanco una decisiva penetración con su rey por la casilla g6.

Pat: Esto resulta divertido. Las negras pierden porque su propio peón de g5 cubre al rey blanco de los jaques por las columnas.

Noah: Es como si se derrotara al fantasma de André Philidor.

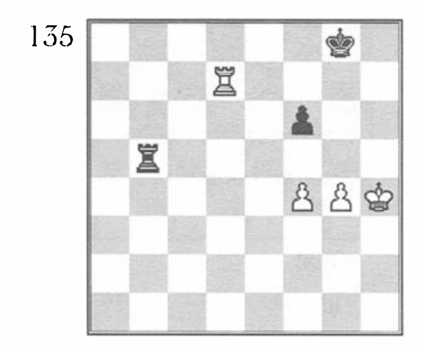
Pat: Sea lo que sea.

Yo se que los caballos están mal ubicados en las esquinas del tablero y bien en el centro. ¿Existen algunos lugares mejores para las torres?

Noah: Sí. Como te he mencionado, las torres son piezas de largo alcance: son los cañones de batalla de los finales.

A veces deben estar lejos del centro de la acción para evitar ser atacadas u obstruidas. Como en el diagrama 136.

135



Zaitsev-Hübner
Busum, 1969
Juegan las negras

El negro puede empatar con 1...Ta5 (pasando) y si 2.g5 fxg5+ 3.fxg5 Ta6 (¡Philidor!) 4.Rh5 Tb6 5.g6 Tb1, seguido de una inevitable serie de jaques.

Él también podría conseguir el empate mediante 1...Tb4! 2.f5 Tb1! 3.g5 Th1+!, o 3.Rh5 Tg1! 4.Rg6 Txg4+ 5.Rxf6 Ta4 y siguen los jaques laterales.

1... Tb1?
2.Rh5 Tg1
3.g5 fxg5
4.f5!!

Las negras sin duda pasaron por alto esta jugada.

4... Rf8
5.f6 Abandonan.

No existe defensa contra 6.Rg6.

136

Dokhoian-H.Olafsson
Sochi, 1988
Juegan las negras

1... Ta8??

Se ganaba fácilmente con 1...Ta1 2.e7 Te1+ 3.Rd4 Rb5 4.Rc3 Te4 con el primero de muchos zugzwangs.

2.e7 Rd7
3.Rd4 Tc8
4.Rc3 Re8

Las negras no tienen forma clara de mejorar sus piezas, en particular su pasivo rey.

5.Rc2 Tc6
6.Rd2 Rd7

Y el negro ofreció tablas luego de otras 30 jugadas: **7.Rc3 Tc5 8.Ab6 Tc8 9.Ad8 Tc6 10.Rc2 Te6 11.Rc3 Te4 12.Ab6 Rc6 13.Ad4**.

Pat: Sí, ya veo. La torre funcionó mejor operando en el que desde a8.

Noah: Estando en la columna «e» coopera con el rey para el avance del peón de «c». En a8 o, como se vio luego en la columna «c», la torre pierde mucha fuerza. Y el rey pierde virtualmente todo su poder al estar atado al peón enemigo.

Pat: Entonces el blanco no necesita más que movimientos del rey para conseguir el empate.

Noah: Por eso la buena utilización de la torre es tan importante.

Ya que muchos finales de torres acaban en duelos cuerpo a cuerpo, la desubicación de la torre puede llevar rápidamente a desequilibrios fatales.

Por ejemplo, ¿crees que la torre blanca está bien ubicada en el diagrama 137?

> *La más terrible, o mejor dicho,*
> *la más efectiva de todas las maniobras es un súbito ataque contra la retaguardia enemiga.*
> Onasonder, escritor militar griego del siglo primero

Pat: ¿No están siempre bien las torres en la séptima línea? Ésta puede ser usada para detener el peón «b» o acosar al rey.

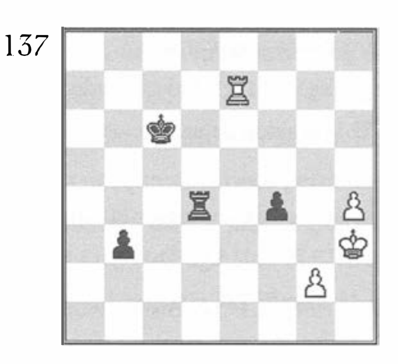
Noah: Es verdad, pero luego de dos precisas jugadas la partida pudo haberse acabado. La torre blanca no estaba suficientemente activa. En e8 si hubiera sido capaz de colocarse detrás del peón en b8.

Pat: Me parece que quieres decir que la torre más activa siempre gana.

Noah: No tanto. Pero lo que quieres evitar es un serio desequilibrio entre tu torre, muy pasiva, casi inmóvil contra una torre que goce de gran flexibilidad.

Pat: ¿Qué sucede en el diagrama 138?

137



Morozevich-Van Wely
Tilburg, 1993
Juegan las negras

1...	**b2??**
2.Te1	**Tb4**
3.Tb1	

Mientras el blanco sacrifique su torre por el peón enemigo, sus peones del flanco de rey estarán ya bastante avanzados. Tablas.

Pero en la posición del diagrama las negras podían ganar inmediatamente con 1...Td3+ 2.Rg4 Te3!! y la torre blanca no tiene forma de ir a la columna «b» o a la primera línea (3.Tf7 b2).

138

Miles-Ermenkov

Aegina, 1993

Juegan las negras

1... **e5**

Jugado luego de 20 jugadas en que intentaron, sin éxito, una mejor posición para su rey.

2.Ta6+??

Luego de 2.Ta8! el blanco hubiera podido responder a 2...Rg5 con jaques en las columnas (3.Tf8+) y contra 2...e4+ 3.Re3 Tc3+ 4.Rf2 Tf3+ 5.Rg2 Re5 con jaques en las líneas (6.Ta5+).

2... **Rg5**

El rey negro logra llegar a g4 con efectos decisivos.

3.Ta8 **e4+**

Abandonan.

Pudo haber seguido con 4.Re3 Rg4! 5.Tg8+ Rh3 y ahora 6.Tg5 es la única defensa. Pero entonces 6...Tc3+ 7.Rf2 Tf3+ 8.Re2 Rg2! crea el zugzwang: 9.Tg8 Txg3 ó 9.Th5 Rxg3 ó 9.Re1 Tf2.

NOAH: La torre blanca debe buscar las máximas posibilidades de jaques, ya sea por las líneas o por las columnas.

Pero viola el principio de flexibilidad al dar jaque en a6, permitiendo al rey enemigo alcanzar la magnífica casilla g5.

PAT: Ahora me dirás que las torres deben estar por detrás de los peones pasados.

NOAH: Bueno, eso es cierto. A veces.

PAT: ¿Sólo a veces?

NOAH: Seguramente. Pero las torres usualmente deben estar atrás de los peones pasados, ya sean propios o del adversario.

PAT: Las blancas se ven muy mal en el diagrama 139 ya que su rey no puede salir de su primera línea.

NOAH: Sin embargo logran el empate, ya que en la variante clave con 1...Te4 llevan su torre a b7, donde inmovilizan ambos peones negros, así como también a la torre.

Lo único que puede mover el negro es su rey, pero éste debe quedarse cerca del peón «f» para evitar su coronación.

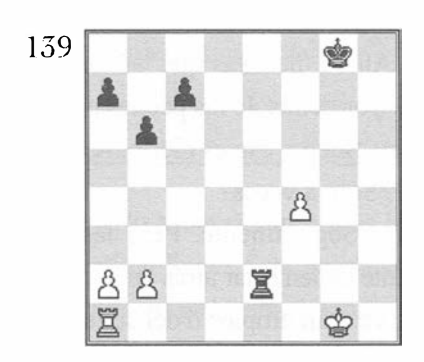
Esto ilustra otro principio clave:

> Evita el avance de los peones pasados del enemigo.

Pat: ¿Es otra versión de que los peones pasados deben ser avanzados?

Noah: Algo así como la imagen inversa. ¿Te acuerdas como incrementan su valor los peones al estar más cerca de la octava línea? En el diagrama 140, por ejemplo, las negras tienen un peón de ventaja y han logrado bloquear al peón a blanco, su único motivo de contrajuego hasta el momento.

139



Savchenko-Naumkin
Pula, 1988
Juegan las blancas

1.b4!

Pero no 1.Tc1 c5, ni tampoco 1.Td1 Txb2 2.Td8+ Rf7 3.Td7+ Re6 4.Txc7 Txa2 seguido de ...Rd6-Rc6 y ...b5.

1... Tc2

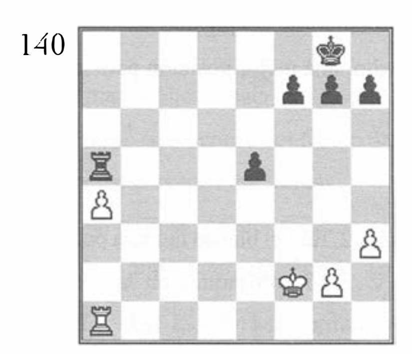
Después de 1...Te4 2.Tc1 Txb4 3.Txc7 el negro obtiene poco con 3...Txf4 4.Txa7 y sólo un poco más con 3...Ta4! 4.Tb7! Txa2 5.f5!

2.Td1! Rf7
3.Td3

Las blancas consiguen las tablas, ya que 3...Txa2 permite 4.Td7+, y otras jugadas hacen posible 4.Ta3.

> Evite el avance de los peones pasados del rival.

140



Kupreichik-Sveshnikov
URSS, 1985
Juegan las negras

1... f5?

Con 1...Rf8! las negras lograban mantener el peón «a» en la cuarta línea: 2.Re3 Re7 3.Rd3 Rd6

4.Rc4 Rc6 5.Rb4 Rb6 y con su torre libre, el negro hubiera tenido excelentes posibilidades de ganar.

2.Re3 **Rf7**
3.Rd3 **Re6**
4.Rc4 **f4**

El rey negro es demasiado lento: 4...Rd6 5.Rb4, así que decide usar sus peones.

5.Rb4 **Ta8**
6.a5! **e4**
7.a6! **Re5**
8.Rc3!

141

El blanco amenaza con utilizar la mayor movilidad de su torre y eliminar peones rivales mediante 9.Ta5+ y 10.Rd4.

8... **f3!**
9.gxf3 **exf3**
10.Rd2 **Rf4**
11.a7!

Y las blancas hacen tablas. Por ejemplo: 11....g5 12.Re1 Rg3 13.Rf1 13...Rxh3 14.Rf2 g4?? 15.Th1#, o 11...Rg3 12.Tg1+ y 13.Txg7.

Pat: ¿Por qué creo que va a venir otro «pero»?

Noah: Estás en lo cierto. Pero gasta el negro una jugada al empujar su peón a f5 y entonces el rey no podrá llegar a tiempo al flanco de dama.

El blanco usa ese tiempo para romper el bloqueo en a5 y deja atada a la torre enemiga, y no al rey, en la columna «a».

Pat: ¿Y eso qué significa?

Noah: Eso quiere decir que habrá un desequilibrio en el flanco de rey, donde el rey negro intentará luchar contra dos piezas rivales bastante móviles sin la ayuda de su torre.

Pat: El negro estaba incluso en peligro de perder en el diagrama 141.

Noah: Merecidamente. Cometió el pecado de tardarse demasiado tiempo en activar su rey, y en el final eso es frecuentemente un pecado mortal.

Pat: Parece que siempre se presentan duelos desequilibrados en el finales de torres.

Noah: Naturalmente. Uno de los temas más comunes se muestra en el diagrama 142. El peón «b», con el apoyo del rey y la torre, debe ganar a la torre negra que nada puede hacer contra las tres unidades enemigas.

Pat: Pero ¿y si las negras hubieran jugado correctamente?

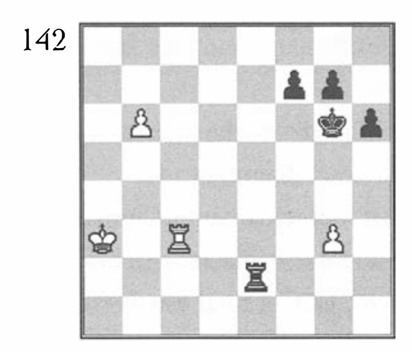
Noah: Entonces habría un duelo en el flanco de rey que hubiera equilibrado las acciones. El rey negro podría crear al menos un peón pasado que, eventualmente, le costaría al blanco su torre.

Pero perdió un tiempo vital —en realidad perdió tres tiempos— con su errónea jugada de torre.

Saber dónde colocar la torre, ya sea enfrente, atrás o al lado del peón rival, es una de las más sutiles habilidades en los finales de torres.

El diagrama 143 es una buena ilustración de ello.

142



Short-Speelman

Hastings, 1987-88

Juegan las blancas

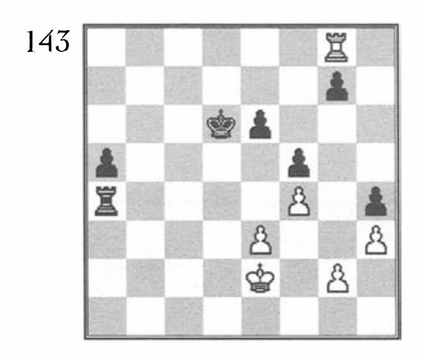
1... Te6??

Con 1...Te8 2.b7 Tb8 las negras pueden empatar, ya que cuando el blanco juegue Ra7 (para obligar a ...Txb7+) ya habrá creado en compensación un peón pasado en el flanco contrario.

2.b7 Abandonan.

Se rinden debido a que 1...Ta6+ 2.Rb2! Tb6+ 3.Tb3 Txb7 4.Txb7 es forzada, tras lo cual las negras están tres tiempos por detrás comparando con la línea anterior: ...Rf6 5.Rc3 h5 6.Rd4 g5 7.Re4.

143



Pr. Nikolic-Vaganian

Lucerna, 1989

Juegan las negras

1... Ta2+

Aquí 2.Rd3 Txg2 no da ninguna esperanza al blanco.

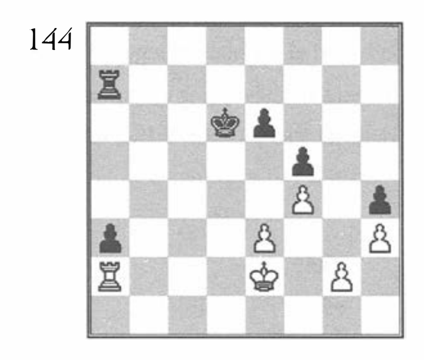
2.Rf3 Tc2!

Ahora, si 3.Ta8 el negro gana con 3...Tc5 y ...Rc6-b7.

3.Txg7 **Tc7!**
4.Tg8 **Ta7**
5.Re2 **a4**
6.Td8+

Es la única manera de regresar a tiempo la torre.

6... **Re7**
7.Td2 **a3**
8.Ta2 **Rd6**

144


9.Rd2!?

Para evitar el zugzwang inmediato que se presentaría luego de 9.Rd3 Rd5.

9...Rd5
10.Rd3 **Ta8**

Las negras ganan la oposición. Si 11.Re2 Rc4.

11.Rc3 **Re4**
12.Rd2 **Td8+**
Abandonan.

Ya que si 13.Re2 Td3!

Pat: Parecen tablas, ya que Txg7 no puede ser impedido.

Noah: Es verdad, pero las negras pueden reubicar su torre justo a tiempo.

Pat: ¿Atrás del peón «a»?

Noah: Sería lo ideal. Pero podría ir a c5 si hace falta, como en la línea con 3.Ta8 para liberar a su rey y que éste pueda sacar la torre blanca de su mejor casilla en a8.

Pat: Así que las dos torres se mueven, la negra en las jugadas 1 a 4 y la blanca en las jugadas 6 a 8. Y el blanco llega justo a tiempo.

Noah: Pero la diferencia de las torres en el diagrama 144 es decisiva. La torre blanca casi no tiene movimientos ni espacio y sólo pueden esperar con el rey.

Es completamente apropiado que el negro finalice con una reubicación de su torre, de la columna «a» a la tercera línea.

Pat: Así que, en ocasiones, la torre es la figura estelar del final, y en otras es el rey.

Noah: Pero lo ideal es que se coordinen bien, como lo hacen luego de 13...Td3!, en este caso.

Pat: Entonces, ¿cuándo la torre no debe ir detrás del peón?

Noah: Cuando sea más útil en una línea, como en el diagrama 145. El blanco desperdició su oportunidad de avanzar en las eliminatorias del Campeonato mundial por seguir el viejo cliché.



Siempre coloca tu torre por detrás del peón... excepto cuando sea incorrecto hacerlo.
Siegbert Tarrasch

Pat: No lo entiendo. ¿Qué tiene de malo jugar 1.Ta1?

Noah: La torre se convierte en un observador pasivo en a1, una vez que su peón pasado esté bloqueado.

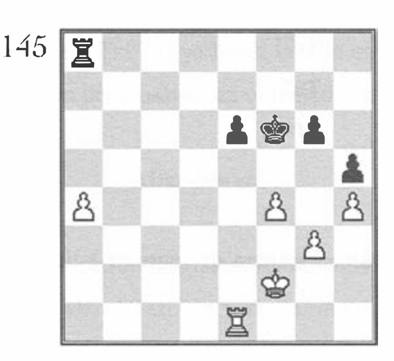
Pero en e4 hubiera estado atacando al peón de e6, creando la posibilidad de un desequilibrio entre rey y peón contra torre en el flanco de dama.

Pat: Supongo que la torre no es mucho más fuerte que un rey.

Noah: Como te mencioné antes, cuando nos referimos a los desequilibrios, usualmente la torre no puede evitar que el rey apoye el avance de un peón. Pero existe una gran excepción.

Pat: Déjame adivinar. Sucedió en el diagrama 146.

145



Yusupov-Timman
Match de candidatos, 1992.
Juegan las blancas

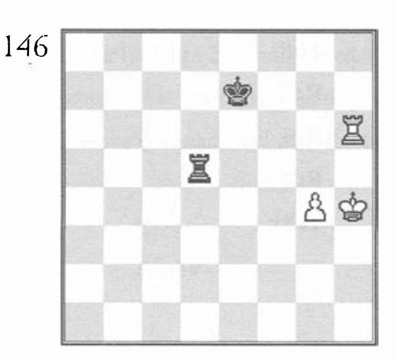
Después de 1.Te4! el rey blanco llega al flanco de dama de manera decisiva, por ejemplo: 1...Rf5 2.Te5+ seguido de 3.a5 ó 1...Re7 2.Re3 Rd6 3.Rd3 y 4.Rc3.

1.Ta1??	**Ta5!**
2.Re3	**e5!**

Y el negro logra las tablas: si 3.fxe5+ Rxe5 4.Rd3 Rd5 5.Rc3 Rc6 6.Rb4 Te5 y ...Rb6, seguido de los jaques con la torre.

La partida continuó con **3.Re4 ...exf4 4.Rxf4 Re6 5.Re4 g5!** y fue tablas más adelante.

146



Adams-Dreev
Debreczen, 1992
Juegan las blancas

1.Th5!

El único intento para ganar. De otro modo sigue 1...Rf7 que garantiza llevar a las negras a la posición Philidor de tablas.

1...	**Td8!**

La idea en apariencia más activa 1...Td1 2.Tf5 Th1+?? permite el decisivo avance del peón 3.Rg5 Tg1 4.Rh5 Th1+ 5.Rg6 y 6.g5.

Si el peón llega a la quinta línea, el blanco puede forzar una posición Lucena. Por ejemplo: 2...Td4?? 3.Rh5 Td8 (demasiado tarde) 4.g5 Th8+ 5.Rg6 Tg8+ 6.Rh7, seguido de 7.g6.

2.Tf5	**Th8+**

Ahora 3.Rg3 Tg8! mantiene el peón atrás y 4.Rf4 Tf8! lleva a lo que sucedió en la partida.

3.Rg5	**Tg8+**
4.Rf4	**Tf8!**
5.Txf8	**Tablas.**

El negro consigue una oposición crucial después de 5...Rxf8 6.Rg5 Rg7 7.Rf5 Rf7.

Noah: Sí, esto decidió un encuentro crucial en el Campeonato europeo por equipos. Muchas horas de análisis fueron consumidas antes de llegar a esta posición.

El blanco gana si logra llevar el peón a la quinta línea apoyado por el rey, y si el rey negro no estuviera en su camino. Pero las negras detienen esto ya que tienen las suficiente distancia para dar jaques.

Pat: ¿Qué es eso?

Noah: Es un recurso que permite a la torre evitar que el rey apoye el avance del peón, al poder dar una serie de jaques frontales.

Si el peón enemigo no está más allá de su cuarta línea, como ocurre aquí, hay mucho espacio enfrente de él para que la torre rival dé jaques e impida al rey apoyar el avance de su peón.

Toma en cuenta que esta distancia para los jaques sólo se aplica a la torre que esta enfrente, y no por detrás como sería el caso con 1...Td1.

Pat: Mi problema es que todas estas posiciones las veo tan parecidas.

Noah: Es lo mismo para todos nosotros. Incluso las más grandes autoridades se confunden, como en el diagrama 147.

PAT: ¿Quiénes jugaron aquí?

NOAH: Nadie. Es un estudio de un famoso compositor llamado Nikolai Grigoriev. Enseñó que el blanco puede ganar a pesar de que la torre negra posea la distancia adecuada, al ocupar astutamente la columna «a» para darle paso al rey.

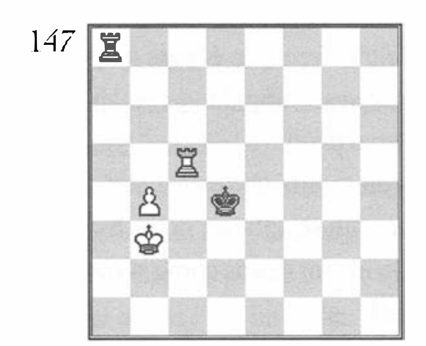
PAT: ¿Y entonces?

NOAH: Lo que se le escapó es la característica más notable de la posición: que el rey negro está cortado, no sólo en la columna «c», sino también por la cuarta línea. Así que 1.Th5! gana mucho más rápidamente.

PAT: Vaya con el gran Grigoriev.

NOAH: Peor que eso. El mismo estudio fue utilizado en uno de los libros más respetados sobre este tema: *Finales de torre*, de Levenfish y Smislov, y no hay ninguna mención de 1.Th5.

147



Juegan las blancas

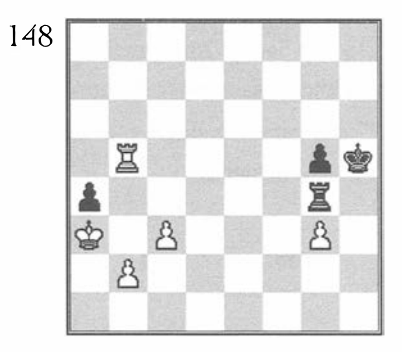
1.Tc6?!	**Tb8**
2.Ta6?!	**Rd5**
3.Ra4	**Rc4**
4.Tc6+	**Rd5**
5.b5	**Ta8+**
6.Rb4	

Y las blancas ganan.

Sin embargo, 1.Th5! hace inevitable 2.b5!, ahorrando mucho tiempo y energía.

Inclusive 2.Tc5 seguido de 3.Th5 gana más rápido que la variante del libro.

148



Yudasin-Zlotnik
Ponferrada, 1992
Juegan las blancas

1.Tb8!

Mucho mejor que 1.Tb4 Txg3 2.Rxa4 que impide que la torre blanca detenga el avance del peón «g» (2...g4!).

1...	**Rg6**

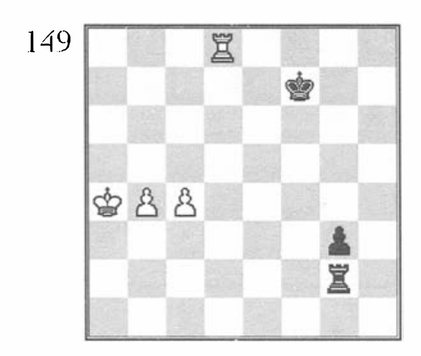
Luego de 1...Txg3 2.Rxa4 g4 3.c4 Tf3 4.Tg8! la torre retarda el avance del peón negro mientras el blanco logra coronar en el otro flanco.

2.Tc8! **Rf7**
3.c4 **Txg3+**

De otra manera 4.Rxa4 ganaría igual que en la nota anterior.

4.Rxa4 **g4**
5.Td8! **Tg2**
6.b4 **g3**

149



7.Td3! **Ta2+**

O bien 7...Tg1 8.Rb5 g2 9.Td2 seguido de c4-c5 ganando.

8.Rb5 **g2**
9.Tg3!

Pero no 9.Td1 Tf2 (la amenaza es ...Tf1) 10.Tg1 Re7 y las negras tienen dos piezas para luchar contra los peones conectados blancos.

9... **Re6**
10.c5

Y gana después de 10...Tb2 11.c6 Rd6 12.Tg6+.

Pat: ¿No existen algunas jugadas extraordinarias que funcionen en todos los finales de torres?

Noah: Desgraciadamente no. El ajedrez no es un examen de opción múltiple. La tarea del blanco en la posición 148, por ejemplo, es bastante difícil, a pesar de que no sólo cuenta con un peón de más sino que su torre se encuentra mejor colocada.

Pat: ¿Pero la torre negra no despeja el camino de su peón en la columna «g»?

Noah: Sí, pero gracias a sus dos primeras precisas jugadas, la torre blanca logra realizar un traslado crucial.

Pat: ¿Dónde?

Noah: En la jugada 7. La torre no puede ir a g8, pero sí a d3, donde corta al rey negro del flanco de dama y también logra retardar el paso del peón «g».

Pat: ¿Y ya con eso?

Noah: No, todavía hay otra sutileza en la jugada 9. Pero aquí es otro caso de mantener la torre más activa que la del adversario.

Pat: Me estoy confundiendo sobre cuándo y en dónde debe estar ubicada la torre.

NOAH: No es nada extraño. El papel de la torre cambia constantemente en el transcurso del final.

En el diagrama 150 las negras colocan su torre en d5 correctamente, donde impide el paso del rey blanco al flanco de dama e intentan inmovilizar a la torre blanca, que debe estar defendiendo su peón de c5.

PAT: Entonces el blanco decide cambiar peones.

NOAH: Y hace un buen traslado con 4.Ta3. La torre entonces puede: a) cortar al rey negro del flanco de dama; b) cubrir al rey blanco en su paso al mismo flanco y c).

PAT: ¿Cuál es c?

NOAH: Este es el c: defender su flanco de rey contra la única fuente de contrajuego del negro: un ataque con su rey y sus peones.

PAT: ¿Qué haría la torre negra mientras tanto?

NOAH: Estaría tratando de prevenir el avance del rey y del peón blanco (8...Ta8!)

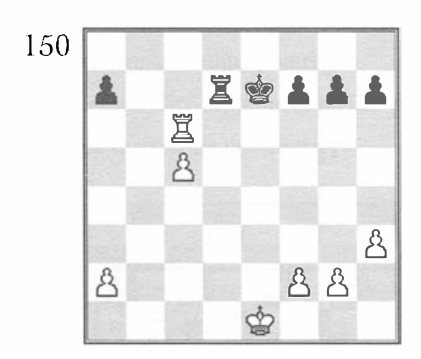
PAT: Sin embargo, parece que algo se les escapó más adelante.

NOAH: Algo importante. En el diagrama 151 pudieron haber penetrado en la columna «d» un plan activo. En vez de eso, mantuvieron su torre flexible, pero pasiva. Esto permitió al blanco usar su rey y su torre para avanzar el peón pasado a la quinta línea.

PAT: Y la única posibilidad del negro era encontrar un punto de entrada para su rey e intentar capturar peones en el flanco de rey.

NOAH: Un buen plan, pero fácilmente refutado por el blanco. Parece magia que las blancas pudieran progresar tanto entre las jugadas 16 y 21 y las negras no.

150



Karpov-Knaak
Baden-Baden, 1992
Juegan las negras

1...	**Td5!**

Pero no 1...Td4 ni cualquier otra jugada de torre por 2.Ta6! (2...Td7 3.Re2 y el blanco empieza a hacer progresos).

2.Ta6	**Txc5**
3.Txa7+	**Rf6**
4.Ta3!	

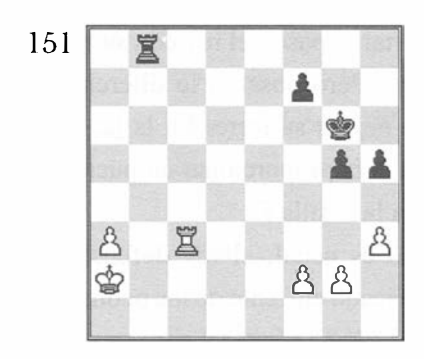
Ahora si 4...Tc1+ 5.Rd2 Ta1 deja a la torre detrás del peón pero será expulsado con 6.Rc2 y 7.Rb2.

4... **g5**
5.Rd2 **Rg6**
6.Tc3! **Ta5!**
7.a3 **h5**
8.Rc2 **Ta8!**

Esto gana distancia para los jaques de torre, impidiendo así la amenaza 9.Rb3 Tb5+ 10.Rc4 Ta5 11.Rb4 y 12.a4.

9.Rb3 **Tb8+**
10.Ra2

151



10... **Ta8?**

Era mucho mejor 10...Td8! (amenazando 11...Td2+) Entonces 11.Tc2 permite 11...Td3! y el rey no puede avanzar con su peón pasado.

11.Tc4! **f5**
12.a4 **Rf6**
13.Ra3 **Re5**
14.Tc5+ **Re4**
15.a5 **h4**
16.Ra4 **Rf4**

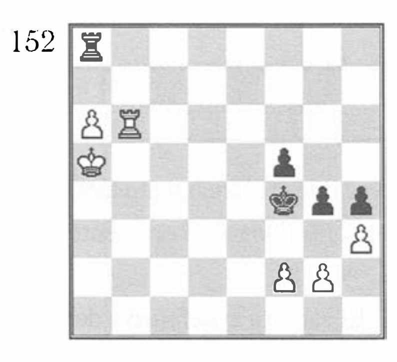
No 16...g4 debido a 17.hxg4 fxg4 18.Th5.

17.Tc4+ **Re5**
18.Tb4! **Rd5**
19.Tb5+ **Re4**
20.Tb6

Abre paso a 21.a6. Ahora 20...g4 permite de nuevo 21.hxg4 fxg4 22.Th6.

20... **Rf4**
21.a6 **g4**
22.Ra5

152



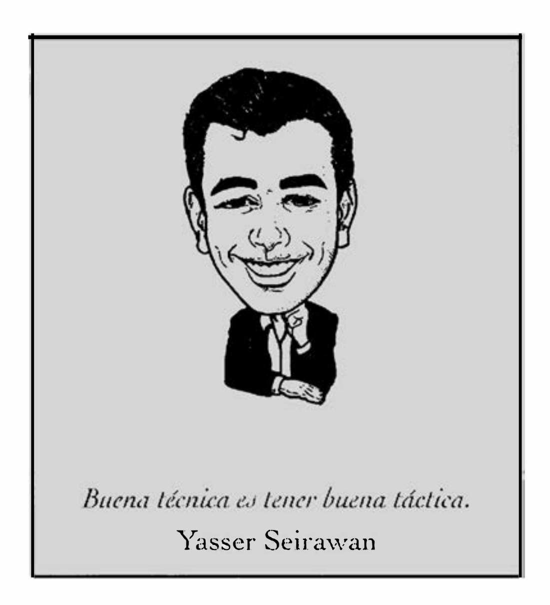
Aquí 22...gxh3 23.gxh3? Rf3 le da al negro suficiente contrajuego para conseguir el empate. Sin embargo 23.Tb4+! logra desbaratar ese plan.

22... **g3**
23.Tb4+ **Re5**
24.f3

Las negras abandonaron luego de **24...f4 25.Te4+ Rf5 26.Te2** y **27.Rb6**.

PAT: No es magia, sólo táctica.

NOAH: Bueno, para citar a un hombre sabio:


Buena técnica es tener buena táctica.
Yasser Seirawan

Una vez que el blanco mató tácticamente todo el contrajuego, su oponente aventó la toalla.

PAT: ¿El bando a la defensiva debe mantener igualmente la flexibilidad de su torre?

NOAH: Seguro. Usualmente tiene más cosas útiles que hacer con su torre que el jugador que tiene la ventaja.

PAT: Eso no lo veo en lo absoluto.

NOAH: Intenta descubrir qué puede pasar en el diagrama 153.

PAT: Muy bien. Primero las negras tratan de colocar su torre detrás de su peón.

NOAH: Correcto. Eso permite a su rey luchar contra los peones blancos, un duelo que puede sostener (3.g4) aunque sea un caso de dos peones conectados contra rey.

PAT: Pero el blanco lo cruza con 3.Tb6+ que echa a perder a la torre y al peón negros.

NOAH: ¿Y qué más hace esa jugada?

PAT: Obliga a las negras a usar su rey para romper el bloqueo en b6.

NOAH: Correcto de nuevo. Una vez que se haya roto el bloqueo el rey negro puede regresar a su propio flanco.

PAT: Entonces el blanco podrá ganar si logra cortar el paso del rey con su torre.

NOAH: Pero observa lo diferente que usan las negras su torre. En la jugada 10 regresan para proporcionar un puente a su rey hacia la casilla f7.

Como es usual, el rey defensor está mejor ubicado enfrente de los peones rivales y esto libera a la torre para una última misión.

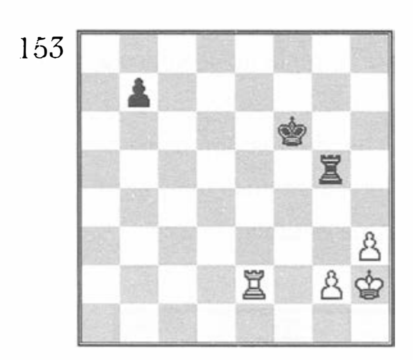
PAT: Ya veo. Los jaques en la columna «b». El blanco no puede mover su propia torre de la primera línea o el peón negro corona.

NOAH: Y si retira su rey lejos de los jaques, el negro atacaría los peones blancos, creando un último desequilibrio.

PAT: ¿No existen algunas reglas generales que se pueden aprender en vez de tratar de recordar todas estas posiciones clave?

Noah: Hmmm. Existe una regla sumamente útil para los finales de torres. Pero casi nadie al oeste de Kiev y abajo de 2400 puntos de rating la conoce: la regla del cinco.

153



Dvoiris-Novikov
Polanica Zdroj, 1989
Juegan las negras

1... Tg8!

Después de 1...b5? 2.Tb2! la torre negra queda inmovilizada y pierden: 2...Re6 3.g4 Rd6 4.Rg3 Rc5 5.h4 Tg8 6.g5 Rc4 7.Rg4 b4 8.h5 (creando un duelo desequilibrado entre el rey y los dos peones contra la torre).

2.Tb2 Tb8
3.Tb6+!

En caso de 3.g4 b5 4.Rg3 b4 5.h4? b3 6.Rf4 Tb4+ o 5.Tb3 Rg6 6.h4 Rf6 el blanco puede ser frenado.

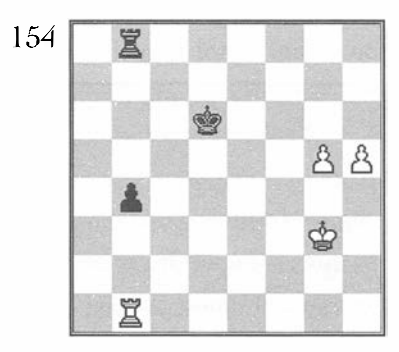
3... Re5

Pero no 3...Rg7? 4.g4 y las negras quedan fatalmente pasivas, ni tampoco 3...Rg5 4.g4 Rf4 5.Rg2.

4.g4 Rd5
5.g5 Rc5
6.Tb1 b5
7.h4 Rd6
8.Rg3 b4
9.h5?

La última oportunidad para ganar era el cierre de líneas: 9.Te1! 9...b3 10.h5 b2 y entonces 11.h6! b1=D 12.Txb1 Txb1 13.h7 Th1 14.g6, coronando.

154



9... Re7
10.Tf1! Tf8!

Es incorrecto jugar 10...b3 por 11.h6 b2 12.h7 b1=D 13.Txb1 Txb1 14.h8=D, o 12...Th8 13.g6.

11.Te1+

Desde luego 11.Txf8?? perdería la carrera de peones.

11...	**Rf7**
12.g6+	**Rg8**
13.Rg4	**b3**
14.Rg5	**Tb8!**

Y la partida acabó en tablas luego de **15.h6 Tb5+ 16.Rf6 Tb6+ 17.Rf5 Tb5+ 18.Re4 b2 19.Rd4!** (amenaza mate) **Tb8! 20.Tb1 Tb6! 21.Rc3**.

PAT: Nunca la había escuchado.

NOAH: Se aplica exclusivamente a finales con un sólo peón. La regla dice así:

Regla del cinco

Agregue el número de la línea en la que se encuentra el peón al número de columnas por las que el rey defensor se encuentra cortado. Si la suma es más de cinco entonces la posición es ganadora.

PAT: Estoy absolutamente confundido.

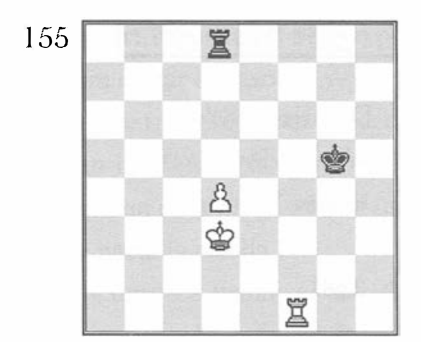
NOAH: No deberías estarlo. Observa el diagrama 155. Toma el número de la línea del peón. Es cuatro. Agrégale el número de columnas que separan al rey del peón. Es dos. Eso hace un total de seis.

PAT: Seis. Entonces el blanco gana. ¿Pero qué sucede si el rey negro no estuviera cortado?

NOAH: La regla no se aplica a ninguna posición en la que el rey no esté cortado, ya que el bando a la defensiva podría llegar a la salvadora posición Philidor.

PAT: Que es tablas muertas.

155



Juegan las blancas

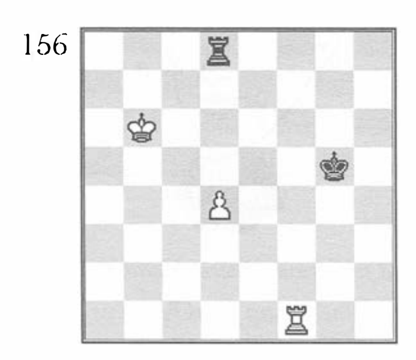
1.Rc4 **Tc8+**

La torre negra cuenta con suficiente espacio para dar jaques. De lo contrario, el rey apoya al peón con 2.d5, 3.Rc5, 4.d6, etcétera.

2.Rb5	**Td8**
3.Rc5	**Tc8+**
4.Rb6	**Td8**

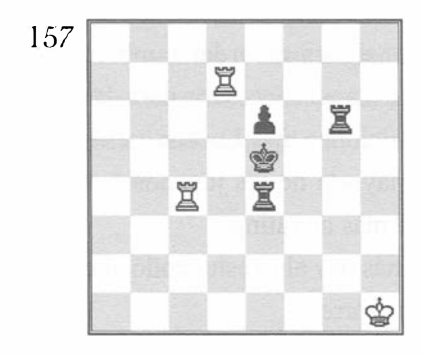
Esta es una típica defensa del negro, primero dando jaques y luego atacando el peón.

156



5.Td1! Rf6
6.Rc7 Ta8
7.d5
Ganando.

157



Schmittdiel-Brenninkmeijer
Gröningen, 1991
Juegan las blancas

1.Txe4+??

Con 1.Tc5+ y 2.Th5 el blanco evita el mate y debería lograr las tablas.

1... Rxe4
2.Td1 e5
3.Te1+ Rf4
Abandonan.

Las negras también pueden ganar con 3...Rd4 4.Td1+ Rc3 5.Te1 Tg5 y 6...Rd2. Pero el blanco se rindió al ver la más decisiva 3...Rf4 4.Tf1+ Re3 5.Te1+ Rf2 y 6...Th6 #.

Noah: Exactamente. Como la mayoría de las reglas, el principal beneficio de la Regla del Cinco llega en el momento de las transiciones: te dice cuándo conviene cambiar torres o peones para alcanzar una posición más sencilla.

Pat: ¿No tienes que calcular todavía jugadas?

Noah: Desde luego que debes, si tienes tiempo para hacerlo. De otro modo, deja que esta regla te vaya guiando. En el diagrama 157 el blanco sólo vio que le estaban amenazando mate en la columna «h» y asumió que podía empatar gracias a que tenía suficiente distancia para dar jaques.

Así que cambió piezas justo para llegar a un final perdido.

Pat: Ya que su rey estaba inutilizado en h1.

Noah: Una vez más el bando con el rey más activo triunfó.

Pat: ¿Puedo confiar en que esta Regla del Cinco siempre funcionará?

Las reglas se aplican cuando el cerebro deja de trabajar.
Anónimo

Noah: Desde luego que no. No sería una regla si no tuviera sus excepciones. Sólo debe ser usada como una guía general .

Por ejemplo, nunca funciona cuando el peón es de la columna de torre, y en ocasiones tampoco sirve cuando está en las columna del caballo. De hecho, André Cheron, un famoso analista francés, empezó con la Regla del Cinco, luego la modificó a Regla del Seis, y al final la abandonó cuando vio que tenía demasiadas excepciones.

No obstante, la Regla del Cinco es más fácil de memorizar que el libro de Fine, *Finales básicos de ajedrez.*

Pat: Déjame intentar el diagrama 158. Tercera línea más tres columnas de separación hacen seis. El blanco logra la victoria ¿verdad?

Noah: Muy bien. Saber que se gana te dará una gran ventaja psicológica. Todavía tienes que encontrar la victoria, pero ya sabes que si la buscas con tenacidad allí estará.

Pat: Ya tengo suficiente por hoy.

Noah: Sólo trata de recordar los principios más importantes: la torre activa, las posibilidad de los desequilibrios, las mejores ubicaciones para la torre.



Ponga a jugar a un fuerte jugador de club contra un maestro un final de torres con un peón de ventaja para algún bando. Cada vez que el maestro tenga el peón de más, ganará la partida; cada vez que el jugador de club lo tenga sólo conseguirá tablas (a menos que se las ingenie para perder).
C.H.O'D. Alexander

Si consigues recordar también cosas como la distancia necesaria para dar jaques o las posiciones tipo Lucena, serás mejor que la mayoría de los jugadores de 2100 puntos o más de rating.

Además hay algo estupendo al estudiar finales de torre.

Pat: ¿Qué cosa?

Noah: Que casi todos los otros tipos de finales son más fáciles, como lo veremos mañana.

158

Vaisman-Adamski

Bucarest, 1981

Juegan las blancas

1.Te4!

La torre negra estaría mejor en b8, pero incluso en b7 tiene suficiente espacio para los jaques. El blanco no logra progresar con 1.Rc3 debido a 1...Tc7+ 2.Rb4 (o bien 2.Rd4 Tb7) Tb7+ 3.Rc4 Tc7+ 4.Rd5 Tb7 5.Te3 Tb8 (haciendo más espacio para futuros jaques) 6.Rc5 Tc8+ 7.Rb6 Tb8+ 8.Rc7 Tb4.

1... Rf6

Las blancas amenazaban usar su torre, y no su rey, para adelantar el peón a la cuarta línea.

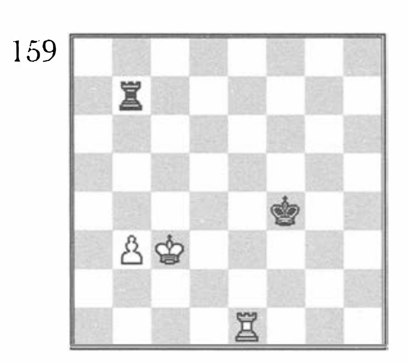
Pero ahora 2.b4 Rf5 obligaría a la torre a retirarse: 3.Td4 Re5 ó 3.Tc4 Re6 4.Rb3 Rd7 5.Ra4 Tb8! 6.b5 Tc8! y es tablas.

2.Rc3 Rf5

3.Te3 Rf4

4.Te1 Abandonan.

159



Las negras deciden aventar la toalla, ya que si 4...Tc7+ 5.Rd4! Tb7 6.Rc4 Tc7+ 7.Rd5 Tb7 8.Tb1!, y el avance del peón es inevitable.

Notas

Capítulo 8
Damas

En el cual Pat aprenderá los dos tipos de finales de damas y el porqué «más largo» no es lo mismo que «más difícil».

¿Por qué parecen difíciles los finales de dama?

En un libro llamado *Finales prácticos*, Paul Keres dedica diez páginas de las 35 sobre finales de dama al final de rey + dama contra rey + torre y peón (!), y otras siete páginas al final de rey + dama contra rey + dama (sin peones) o rey + otras piezas.

En *600 finales*, Lajos Portisch dedica 76 a los finales de dama, pero la mayoría de ellos son los mismos que los de Keres.

Y en *Finales de dama*, Yuri Averbach ocupa 25 de las 133 páginas al final de rey + dama contra rey + peón (o peones).

Pat: Espero que lo que tengas preparado para hoy sea más fácil que los finales de torre.

Noah: Mucho más. Veremos hoy los finales de dama.

Pat: ¿Y son más fáciles?

Noah: La gente piensa que son duros porque los libros de texto están plagados con todo tipo de información arcaica y virtualmente inútil.

Pat: ¿Inútil?

Noah: Te digo que estudiar el final de rey y dama contra rey y dos caballos es algo inútil.

Sin embargo, los que dominan los finales de damas dicen que son los más fáciles de aprender, y quizá los más sencillos de jugar.

Pat: No los veo tan simples, incluso en posiciones como la del diagrama 160.

Noah: Son simples ya que el bando con ventaja usualmente tiene una o dos formas de ganar: puede intentar coronar un peón o

buscar el cambio de damas y llegar a un final de peones ganador.

Los otros planes y técnicas que seguido se presentan para ganar finales, incluyendo el zugzwang o la triangulación, son bastante raros con las damas en el tablero.

Pat: ¿Y qué hay respecto al jugador que está en una posición inferior?

Noah: El trabajo del defensor es también bastante sencillo: trata de buscar el jaque perpetuo o crear un peón pasado. Otras defensas, tales como sacrificar tu última pieza para impedir la coronación del rival, es evidente que no sirven en estos finales con damas.

160

Korchnoi-Lobron

Biel, 1995

Juegan las blancas

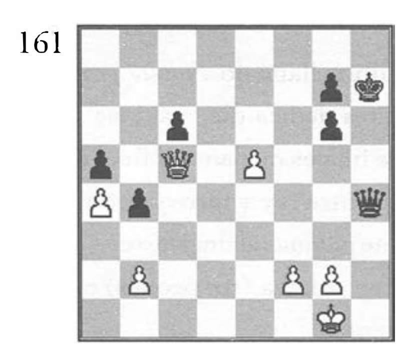
1.Dd7+	**Rf6!**
2.Dd8+	**Re6**
3.Db6+	

Otros jaques hacen poca diferencia ya que el rey negro alcanza una zona segura cerca de su dama. Por ejemplo: 3.Dg8+ Rd6 4.Df8+ Rd5 5.Df5+ Rc4 6.Df4+? Dd4+! o 6.De6+ Rd3 7.Df5+ Rc3, tal como sucedió en la partida.

3...	**Rd5!**
4.Dxa5+	**Rc4**
5.Da6+	**Rc3**
Abandonan.	

El rey está ahora lo suficientemente cerca de la dama para escapar de los jaques: 6.Dc6+ Rd2 7.Dd5+ Rc1 8.Dg5+ Rb1 9.Df5+ Dc2! y las negras ganan.

161



Kaidanov-P. Nikolic

Gröningen, 1995

Juegan las blancas

1.Dxc6?

El blanco ganaba pronto luego de 1.e6.

1... Dd4!

2.e6 Dxb2

Ahora 3.e7? permite 3...Da1+ 4.Rh2 De5+ y 5...Dxe7.

3.g3 De5

Ambos bandos tienen peones pasados y después de 4.Dd7 b3 están en la sexta línea. Se acordaron pronto las tablas luego de que ambos jugadores hicieron su segunda dama.

PAT: ¿Y qué hay acerca de las reglas? ¿Existen algunas que sólo funcionan en los finales de damas?

NOAH: No hay reglas estrictas, por desgracia. Pero ayuda si comprendes este lineamiento general:

El material en los finales de damas no es tan importante como lo avanzados que estén los peones.

PAT: Algo así como «los peones incrementan su valor al avanzar».

NOAH: Es verdad. Con un peón pasado en e6 el blanco hubiera ganado rápidamente en el diagrama 161. Pero al capturar el irrelevante peón de c6 se permitió al oponente alcanzar las tablas.

PAT: Supongo que la razón de encontrar tan confusos los finales de dama es la gran cantidad de jaques y tantas situaciones de peones que existen.

NOAH: Y en ocasiones pueden durar 40 ó 50 jugadas, hasta que a un bando se le acaben los jaques o hasta que al otro se le agote la paciencia.

PAT: Ése soy yo, nunca tengo paciencia. Pero dime, ¿qué debo saber de los finales de dama?

> *La paciencia: una forma menor de desesperación, disfrazada de virtud.*
> Ambrose Bierce

NOAH: Lo que debes saber es que existen dos tipos básicos de finales de damas y cómo hay que jugarlos.

Estos tipos son:

Número 1: el bando que intenta ganar esconde su rey de los jaques mientras su dama realiza todo el trabajo.

PAT: Eso suena fácil, ¿cuál es el segundo?

NOAH: En el segundo el jugador con ventaja ubica su dama en una buena casilla central mientras su rey avanza para apoyarla.

PAT: Hmmm. Nunca hubiera pensado en llevar mi rey al centro de la forma en que el blanco lo hace en el diagrama 162, luego de 1.Rf2 y así hasta 6.Re4.

Noah: Lo harías si antes has jugado finales de ese tipo.

El enfoque número 1, tal como 1.De6, para romper el bloqueo en d6, falla por completo. Así que el blanco sólo tiene otra manera de progresar: llevar su rey a apoyar su peón pasado.

Pat: ¿Pero por qué lograron ganar después de que las negras consiguieron igualar el material?

Noah: Ganaron debido a una regla básica en los finales de damas:

Es fundamental lo avanzados que estén los peones.

O para ponerlo de otra manera: usualmente es mejor tener, digamos, un peón pasado en e6, que contar con uno o dos peones de ventaja.

162



Rashkovsky-Krasenkov
Capelle la Grande, 1990
Juegan las blancas

1.Rf2!

Por lo común el cambio de damas gana cuando se tiene un peón de ventaja. Pero aquí 1.De6? Dxe6 2...Rf6 ó 1.Dd4+ Df6 2.Dxf6+? Rxf6, seguido de 3...Re5, y en ambos casos se pierde el peón pasado blanco.

1...	**Df6+**

El rey blanco se dirige a e4 o d4 y las negras no tienen más que jaques.

2.Re2	**Db2+**
3.Re3	**Dc3+**
4.Dd3	**De5+**
5.Rf3	**Df6+**
6.Re4!	**Dh4+**

El blanco por fin tenía una amenaza: 7.Dd4. No era mejor 6...Df5+ 7.Rd4 Df4+ 8.Rc5.

7.g4	**De1+**
8.Rd4	**Da1+**
9.Rc5	**Dxa4**

163



Final de la primera etapa. El blanco ha centralizado su rey a costa de un peón menos importante que el peón «d». Ahora si 10.Dd4+?? Dxd4+ 11.Rxd4 Rf6 resultaría contraproducente.

10.Dc3+ **Rf7**
11.Rd6

Más exacto era aquí, o una jugada antes, Rb6 seguido de d5-d6.

11... **Df4+**
12.Rd7 **b5**

No hay más jaques, así que a las negras les queda sólo otro plan defensivo.

13.d6 **b4**
14.Dc7!

Ahora 14...b3 pierde por 15.Rc6+ Rg8 16.Db8+.

Las negras jugaron **14..De4**, pero se **rindieron** luego de **15.Rc8+ Rf6 16.Dc5!** en vista de d7-d8=D. Después de 16...Da8+ o 16...De8+, el blanco acaba los jaques con 17.Rc7.

PAT: ¿No tienes miedo de que te den mate al llevar tu rey al centro?

NOAH: No. Los mates son muy, pero muy raros en los finales de dama. como otro sabio hombre dijo una vez:

> *Nadie se ha muerto por un jaque.*
> Anónimo

El rey blanco baila por todo el tablero en el diagrama 164 y sobrevive para contarlo.

PAT: ¿Cómo se puede ser tan despreocupado con el rey en el final y cuidadoso en el medio juego?

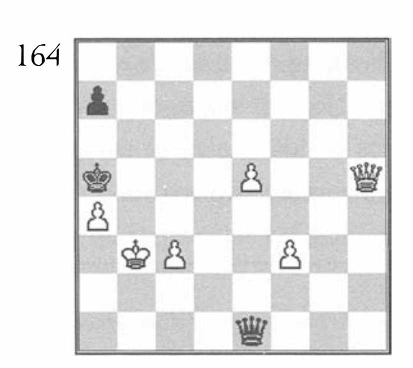
NOAH: La dama sola no puede dar mate. De hecho, el poder de la dama en el final declina un poco, comparado con otras piezas, en especial con el rey.

PAT: ¿Cómo es eso?

NOAH: La fuerza de la dama aumenta por su habilidad de atacar dos o más objetivos al mismo tiempo. Por ejemplo, una dama en d4 podría amenazar un peón en a7 y otro en g7, así como piezas enemigas en a4, h4 y g1. Pero en el final de juego existen menos objetivos de ataque, así que el poder ofensivo de la dama decrece un

poco, mientras que el del rey, sin temer ya un ataque de mate, aumenta.

164



Piket-Ljubojevic
Mónaco, 1994
Juegan las negras

La dama blanca no está mal ubicada para apoyar la coronación de un peón del flanco de rey, así que...

1... **Dd1+**
2.Rc4! **Dxa4+**
3.Rd5! **Dd7+**
4.Re4 **Dc6+**
5.Rf5 **Dxc3**

O bien 5...Dd7+ 6.e6. No es mejor 5...Dc5 por 6.Rg6.

6.e6 **Rb6**

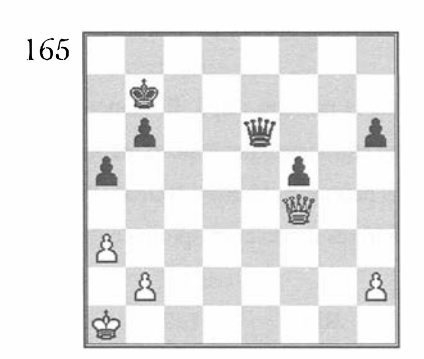
Si 6...Dd3+ 7.Rf6+ seguido de 8.e7.

7.f4 **a5**

8.Dg6!

Y las **negras abandonaron** luego de **8...Dc5+ 9.Rf6 Dd4+ 10.Rg5 Rc7 11.Df7+ Rc6 12.e7 Dg1+ 13.Rh6 Dh2+ 14.Rg7**, en vista de 14...Dg3+ 15.Dg6+ o 14...Db2+ 15.Df6+.

165



Mainka-Vaganian
Bundesliga, 1992
Juegan las negras

1... **De4!**
2.Dxh6 **f4**

Lo avanzado de este peón le da al negro una ventaja decisiva.

3.Dg7+

La mejor defensa es buscar el jaque perpetuo. Es claro que 3.h4 resultaría demasiado lento.

3... **Rc6!**

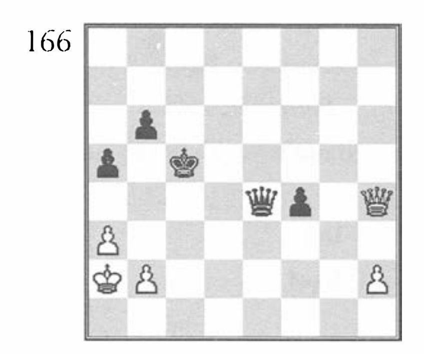
Mejor que 3...Ra6 4.Df7! f3 5.h4 y el blanco puede dar perpetuo una vez que la dama negra abra paso al peón «f»: 5...De2 6.Dd5! f2 7.Da8+ Rb5 8.Dd5+ Ra4? 9.Ra2!, amenazando 10.Db3#.

4.Dg4 **Rd6!**

Amenaza 5...De1+ 6.Ra2 De6+!

5.Dh4 **Rc5**
6.Ra2

166



6... **Rd4!**
7.Df6+ **Rd3**
8.Dd6+

Si 8.Dc3+ Re2 y el blanco no tiene más jaques.

8... **Re2**
9.Dc7 **f3**
Abandonan.

La única defensa blanca —los jaques de dama— se acaba luego de 10.Dxb6 Dd5+ y 11...f2.

Pat: Creo que estaba mejor antes de aprender que existen dos tipos de finales de damas. ¿Cómo sabré diferenciarlos?

Noah: Bueno, si tuvieras la opción, ¿cuál de las dos formas usarías para ganar?

Pat: ¿Yo? Prefiero aquella donde el rey se encuentre bien cubierto por sus peones y sólo deba mover la dama.

Noah: Eso te debería decir algo: si no puedes salvaguardar la posición enrocada del rey, entonces el final es del tipo 2, como en el diagrama 165.

Pat: El problema es que odio que mi rival me esté dando jaques.

Noah: No es para tanto. Después de que el negro se da cuenta de que no tiene el tipo de final 1 —en la jugada 3— ganó en sólo seis jugadas más. Su dama perfectamente centralizada hizo la tarea de cubrirlo de toda clase de jaques.

Incluso en una casilla como d4, el rey estaba seguro, y cuando llegó a e2 no hubo manera de evitar la coronación del peón «f».

Pat: Muy bien, así que la defensa por medio del jaque perpetuo es crucial. ¿Qué otra cosa es única en los finales de damas?

Todas las diagonales fueron creadas iguales —hasta la primera jugada de blanco.
Anónimo



NOAH: Bien, las diagonales y su manejo son importantes.

Esto se muestra en el diagrama 167. Después de tres jugadas el blanco obliga a la rendición del negro, debido a que dominó las diagonales correctas.

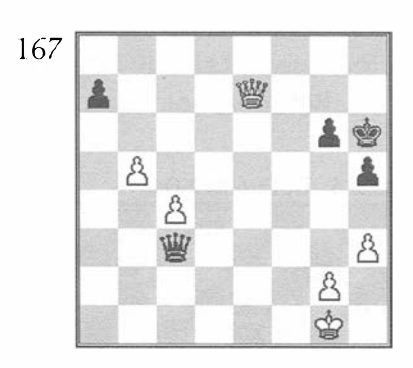
PAT: ¿Está tan obviamente perdido cuando decide rendirse?

NOAH: Velo por ti mismo. Una vez que controla la diagonal h2-b8 las negras no tienen más jaques.

Y sin jaques, ya no tienen ningún contrajuego. La otra defensa sería bloquear el peón «b», pero tampoco funciona ya que el blanco controla las tres casillas que están frente al peón.

PAT: Eso ya lo veo; pero ¿qué hay acerca de otros casos?

Después de todo, la dama viaja por diagonales y por filas, ¿por qué van a ser más importantes las diagonales?

167


Kasparov-Salov
Dortmund, 1992
Juegan las blancas

1.Dxa7!	**Dc1+**
2.Rh2	**Dxc4**

Si 2...Df4+ 3.Rh1 Dc1+ 4.Dg1!, y entonces puede seguir 4...Dxc4 5.Db1! seguido de 6.b6, etcétera.

3.Db8!	**Abandonan.**

Ya no hay defensa contra 4.b6 y 5.b7.

168

Hübner-Karpov
Baden-Baden, 1992
Juegan las negras

1... **Dd4!**

Ahora 2.Db8+ Rg7 y no se obtiene nada. Si 3.Da8 viene 3...f5+!

2.Rf3 **a5**
3.Dc7 **a4**
4.Da5

De otra manera las negras ganan inmediatamente con 4...a3, seguido de 5...Db2 (¡diagonal!) y 6...a2.

4... **Dd3+**
5.Rf4 **a3**

Y el blanco se rindió luego de **6.h4 Dh3 7.Re5 De6+ 8.Rd4 a2 9.h5 Df6+ 10.e5 Df2+**. En caso de 11.Rc4 sigue 11...Df1+ y corona.

NOAH: Bien. En el diagrama 168 es fácil de ver que existe una línea de cuadros mucho más importante que cualquier otra.

PAT: Debes estar hablando de la diagonal a1-h8, ya que controla el cuadro de coronación del peón negro.

NOAH: Nada mal. Puedes tener futuro en los finales de damas después de todo.

Además, en esa diagonal se controlan los jaques si el rey negro es llevado a g7.

PAT: Las jugadas blancas se ven muy débiles. ¿Qué está haciendo?

NOAH: Lo mejor que puede. Cuando no tiene jaques ni un peón pasado el bando inferior no puede hacer gran cosa. El peón «a» negro va de la segunda a la octava línea en sólo 11 jugadas, muy rápido para ser un final de damas.

PAT: Muy bien, las diagonales son muy importantes. ¿Qué hay acerca de los errores? ¿Cuáles son los peores disparates que debo evitar en los finales de damas?

NOAH: Para el jugador con ventaja, las principales fallas son permitir al rival dar jaque perpetuo y no poder crear y avanzar un peón pasado.

Para el bando que está a la defensiva, es justo lo opuesto —dejar pasar un perpetuo, por ejemplo.

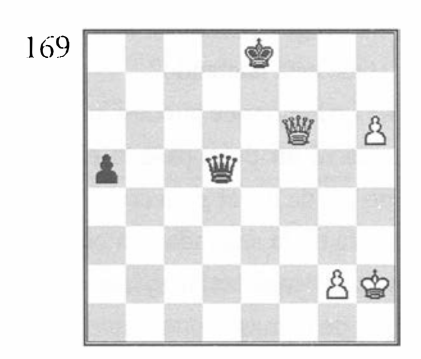
Y una de las formas en que ambos pueden equivocarse es no dejar centralizada la dama.

En el diagrama 169, el blanco gana debido a que el negro desubica su dama en el

borde del tablero, donde no puede intentar el perpetuo ni apoyar el avance de su propio peón.

Moraleja: el centro del tablero es muy buen lugar para colocar la dama.

169



Bareev-Cvitan
Tilburg, 1993
Juegan las negras

1... Dh5+??

Con 1...a4! las negras conservaban excelentes posibilidades de tablas a pesar del avanzado peón blanco.

2.Rg3 a4
3.Dc6+

Pero no 3.Dg7 Df7! y el negro sigue vivo.

3... Re7
4.Dxa4

Y ya que 4...Dxh6 permite el decisivo jaque 5.Dh4+!, las negras tuvieron que jugar con dos peones de menos. Se rindieron pronto después de **4...Dg5+ 5.Rh3 De3+ 6.g3 De1 7.Df4**.

170

Rivas-Littlewood
Hastings, 1981-82
Juegan las negras

1... De4?
2.Td8+! Txd8
3.Dxd8+ Rh7
4.Dd1

Evitando los jaques y prepara Da1, seguido del avance del peón pasado.

4... f5
5.a4 Db4
6.Dc2 Da5

El bloqueo es fácil de romper en la mayoría de los finales de dama. Aquí, la idea blanca es jugar Db5! para hacer posible la coronación de su peón.

7.Dc6! **e5**
8.Rg2 **De1?**

Renunciando al bloqueo y perdiendo rápidamente.

9.Dd5! **De2**
10.Df3 **Dc2**
11.a5

Y las negras se rindieron pronto.

El bloqueo es fácil de romper en la mayoría de los finales de damas.

PAT: ¿Por qué? En los finales de torres habías dicho que el defensor, y en ocasiones también su oponente, supuestamente deben mantener su torre a distancia, digamos en a8.

NOAH: Correcto. Pero recuerda que la fuerza real de la dama es llegar a un cuadro y de repente atacar dos cosas al mismo tiempo. No podrás causar mucho daño si dejas a la dama en a8 o a1.

PAT: Yo pensaba que los finales de damas eran parecidos a los de torres, por que ambos suelen acabar muchas veces en empate.

NOAH: No tanto como en los finales de torres.

Por ejemplo, en el diagrama 170, ¿cuáles piezas, si es que las hay, debe el negro estar interesado en cambiar?

PAT: Diría que estaría bien cambiar damas con 1...Dc1.

NOAH: Muy bien. Ya sea así, o mantener todas las piezas con 1...Rh7.

La seudoactiva jugada que eligió sólo permitió al blanco llegar a un final de damas muy favorable.

Una vez que las blancas tomaron el control de la diagonal clave g2-a8 y rompieron el bloqueo en a5, la partida quedó decidida.

PAT: ¿Pero qué pasa cuando el rey no tiene ninguna protección de sus peones? ¿En tal caso, cómo se supone que se debe avanzar un peón pasado y evitar el jaque perpetuo?

NOAH: Debes usar una técnica ganadora crucial de los finales de damas.

El diagrama 171 va a ilustrar como funciona.

PAT: ¿Dónde está el rey negro?

NOAH: No está todavía en ningún lado.

PAT: ¿Cómo es posible?

NOAH: Para dejar claro un punto.

El diagrama es usado a veces en los libros para mostrar las distintas formas que tiene el blanco de ganar, dependiendo de dónde esté el rey negro.

Pat: Interesante, pero, ¿es realmente útil?

Noah: Puede ser. Sin embargo, lo más instructivo acerca de la posición del diagrama 171 rara vez se menciona.

Pat: ¿Y qué es?

Noah: Que sólo puede ser ganado si el rey negro se encuentra en el tablero.

Pat: ¿Perdón?

Noah: Tal como lo oyes. Usualmente las únicas defensas del negro en este tipo de posiciones son jaques o clavadas, por ejemplo, 1.Rg7 Da7.

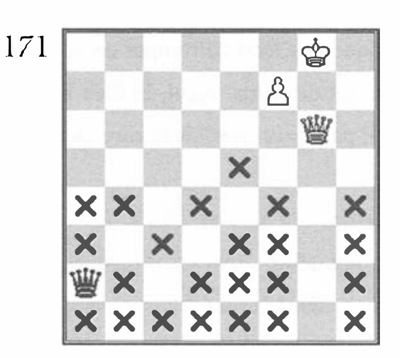
El blanco sólo puede escapar de los jaques respondiendo el mismo con un jaque. Por eso, las negras pierden porque deben tener el rey en algún lado.

Pat: ¿Pero qué sucede si no existe un jaque como respuesta?

Noah: Casi siempre existe uno. El truco es encontrar en dónde.

Un ejemplo sencillo es el diagrama 172, ¿cuánto tiempo crees que les tome ganar a las blancas?

171



Juegan las blancas

Si el rey negro está en *b2, d2* o *e2*, el blanco cambia las damas con 1.Dg2+.

Si el rey negro está en *a1, b1, c1, d1* o *e1*, el blanco cambia damas con 1.Dg1+ y 2.Dg2+.

Si el rey negro está en *a3* o *a4*, el blanco cambia damas con 1.Da6+.

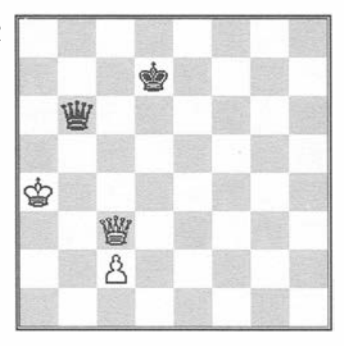
Si el rey negro está en *f1, f2, f3* o *f4*, el cambio logra coronar con 1.Rg7 Da1+ 2.Df6+! o 1...Da7 2.Df6+ y 3.Rh8.

Si el rey negro está en *h1, h2, h3* o *h4*, el blanco logra coronar con 1.Dg7 y 2.Rh8, ya que cualquier jaque en la columna «h» permite 3.Dh7+.

Si el rey negro está en *b4* o *c3*, el blanco crea un zugzwang con 1.Dc6 ó 1.De4.

Si el rey negro está en *e5*, el blanco corona con 1.Rg7 ya que no existen jaques en a1 o b2 y 1...Da7 permite 2.Rh6!

De manera similar, si el rey negro está en *d4* o *e3*, el blanco gana con 1.Rg7 ó 1.Rh7, respectivamente.

172 

Mirkovic-Nesic
Yugoslavia, 1987
Juegan las blancas

1.Dd3+! **Re7**

Pero no 1...Re6 2.Dg6+ o 1...Re8 2.Db5+.

También pierde 1...Rc8 2.Df5+! Rc7 3.Da5 ó 3...Rb7 4.Db5 y se cambian las damas.

Por último, 1...Rc7 2.Dc4+ Rb8 3.Db5 ó 2...Rd8 3.Dd5+ Re7 (si 3...Re8 4.Db5+) 4.De5+ y 5.c4.

2.De4+ **Rd7**

No 2...Rf8 por 3.Db4+.

3.Dd5+ **Rc8**

De nuevo, si 3...Re7 las blancas tienen 4.De5+ Rf8 5.c4.

4.Df5+ **Abandonan.**

Ya que seguiría 5.Da5 ó 5.Db5.

PAT: Vamos ver. Con el peón hasta la segunda línea y el rey negro cerca de la casilla de coronación, diría que puede tardar todavía otras 30 jugadas para ganar, si es que lo consigue.

NOAH: Estás algo lejos. El blanco tiene varias formas de cambiar damas, con jaques en b3, b4 y b5.

Y el negro no quiere huir al flanco de rey ya que entonces el peón «c» avanzará sin problemas.

Ya que cualquier final de peones está perdido, las negras abandonaron en el momento adecuado.

PAT: Increíble, les tomó sólo cuatro jugadas.

NOAH: Los finales de dama, por lo general, son más largos —y los aficionados suelen confundir esto con que sean más difíciles.

El ejemplo del diagrama 173 será más extenso. El blanco parte de la premisa que gana si logra cambiar las damas.

PAT: ¿En todos los casos?

NOAH: Quizá no en todos. Pero en todos los finales donde conserva intacto su peón a logra el triunfo, incluso aunque pierda sus otros dos peones (2...Dxg3 3.Dg5+!).

Esto quiere decir que el blanco puede jugar con dos planes: buscar la coronación o el cambio de damas. Y para conseguir

esto último necesita encontrar una o dos casillas mágicas.

PAT: ¿Mágicas?

NOAH: Mágicas porque permiten contrarrestar un jaque del rival con uno propio y, por tanto, obligando el cambio de damas.

PAT: ¿Cuál casilla es «mágica»?

NOAH: Búscala tú mismo. El rey negro se encuentra bastante bien escondido en h6 y no puede ser jaqueado en las líneas.

Pero h6 tiene también dos diagonales y, ya que mencionamos g5, entonces...

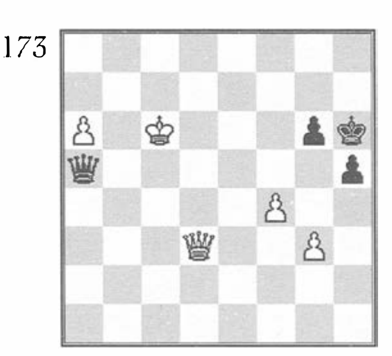
PAT: Eso sólo deja el cuadro f8.

NOAH: Bien. Así que, aunque parezca difícil, el blanco solamente debe hallar la manera de reaccionar al jaque del negro con otro en f8 y la partida se habrá acabado.

PAT: Así que el mejor lugar para el rey defensor en estos finales es estar lo más alejado posible de la acción.

NOAH: Usualmente. Pero tener un rey en el tablero no es siempre una carga para el bando inferior.

173



Dlugy-Benjamin
Campeonato de EU, 1988
Juegan las blancas

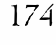
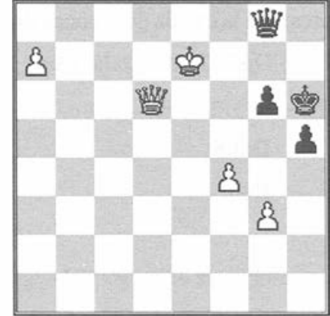
1.Db5! Dc3+
2.Dc5 Df6+

En caso de 2...Dxg3 el blanco tiene el jaque decisivo en g5.

3.Dd6 Df5

Ahora el blanco aspira a dar un jaque en f8: 3...Dc3+ 4.Rd7 Dg7+ 5.Re8! Dg8+ 6.Df8+ y ganan.

4.a7 De4+
5.Rc7 Dc4+
6.Rd8 Dg8+
7.Re7!

Si el negro quiere ganar el peón «a» con 7...Dg7+ 8.Re8 Dxa7, el blanco fuerza un final de peones ganador con 9.Df8+ Rg7 (o bien 9...Rh7 10.Df7+) 10.Dxg7+ Rxg7 11.Re7 Rh6 12.Rf6 Rh7 13.Rf7 Rh6 14.Rg8!

7...	**Da8**
8.Dd4	**Db7+**
9.Dd7	**Db4+**

El plan de bloqueo 9...Da8 es tan pasivo que hasta 10.Rf7 gana, al dejar al negro en zugzwang.

10.Rf7	**Dc4+**
11.Rf8	**Dc5+**
12.Rg8!	**Abandonan.**

Ya que se amenaza mate en h7 y la única defensa contra eso es 12...Dc4+, pero luego de 13.Df7 Dc8+ 14.Df8+! se alcanza la casilla mágica.

NOAH: Si está lo suficientemente cerca puede ayudar a detener la coronación del enemigo, como en un final de torres, o como en cualquier otro final.

Si el defensor logra llevar su rey a la casilla de coronación probablemente será tablas. Justamente como la posición de tu amigo Philidor.

PAT: Pero debe ser mucho más difícil en un final de damas, ya que el rey puede ser fácilmente expulsado por medio de jaques.

NOAH: No debe alcanzar siempre la casilla de coronación él mismo. En el diagrama 175 parece que el rey negro está mal situado.

PAT: ¿Debido a posibles jaques en su segunda línea?

NOAH: Correcto. Pero el rey negro puede realizar otras funciones, como estorbar al rey blanco o simplemente bloquear al peón pasado.

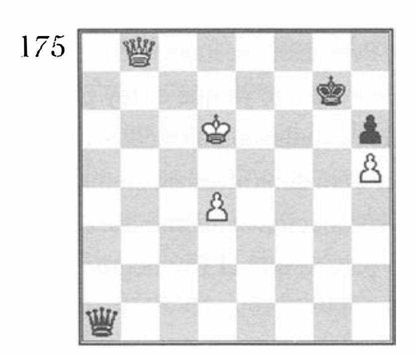
PAT: Al final, el negro casi lo saca del tablero.

NOAH: Y eso fue porque su dama puede operar a larga distancia, en h7 o c2. El blanco acepta las tablas cuando el rey enemigo tomó parte en el ataque contra su peón.

Pero, de nuevo, todo lo que necesitas saber son algunas pocas cosas, como los dos tipos de finales de damas, la importancia de las diagonales y los jaques en respuesta al jaque del adversario.

PAT: De acuerdo, admito que los finales de damas no son tan horribles como pensaba.

NOAH: Al menos no son tan malos como algunos libros los hacen ver. Por otro lado, existen finales con... pero bueno, dejemos eso para mañana.

175


Machulsky-Smirin
Pula, 1989
Juegan las blancas

1.Dc7+ Rf6!

Ahora si 2.De7+ Rf5 3.De6+ Rg5, el rey negro logra generar contrajuego ya que 4.Dg6+ Rh4 lleva a la dama blanca fuera de juego, y si 5.Dxh6?? Da6+ la lleva fuera del tablero.

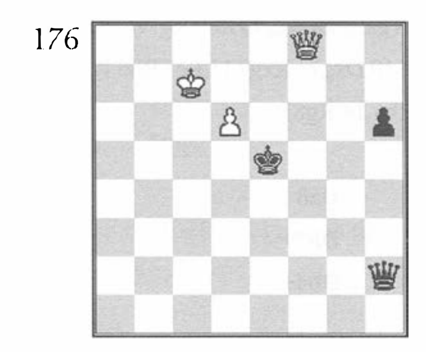
2.Dc5 Da6+
3.Rc7! De2

No había otra jugada útil y el blanco amenazaba 4.Dc6+. Si ahora viene 4.Dd6+ el negro no podría acercarse a la casilla de coronación: 4...Rf7 5.Dg6+ Re7 6.Dg7+ Re8 7.Dxh6 Dc4+ 8.Dc6+!

4.d5!? Dxh5
5.Df8+ Re5!

La dama está fuera de juego y el negro perdería rápido luego de 5...Rg5 6.d6 y 7.d7.

6.d6 Dh2!?

176


Ahora 7.De8+ Rd5 8.Dc6+ Re6 9.De4+ hubiera expulsado al rey y daría el paso libre su peón pasado.

7.d7?? Re6+
8.Rc8 Dc2+
9.Rd8 Dh7!

El blanco no puede ya hacer ningún progreso. La partida acabó con 10.De8+ Rd6! y fueron acordadas las tablas.

Capítulo 9

Peones

En el cual Pat aprenderá que no todos los peones son iguales —y porqué el ajedrez no es como el golf.

Pat: No sé si estoy listo para algo pesado hoy, Noah. Ya sabes, por los exámenes y esas cosas.

¿Tienes algún final que puedes resumir en pocos minutos?

Noah: Seguro, los finales de peones. Ya conoces mi consejo aquí: evítalos.

Pat: ¿Por qué? Todo el mundo dice que son, tu sabes, los finales básicos del ajedrez.

Noah: Te refieres a que....

Los finales de peones son al ajedrez como el putting *es al golf.*
Cecil Purdy

Pat: Sí, algo parecido.

Noah: En realidad, los finales de peones son más bien como los hoyos de par 7 —son poco frecuentes y muy difíciles de preparar.

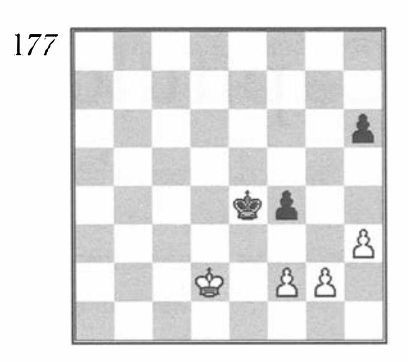
La razón es que estos finales son 90% cálculo de jugadas. No importa qué tanta teoría de libro se tenga, incluso ajedrecistas de talla mundial pueden equivocarse gravemente, como lo hizo el blanco en el diagrama 177.

Después de que las negras se salvaron milagrosamente, los espectadores estaban seguros de que el blanco había cometido un serio error (sí lo hizo). Pero la mitad de ellos pensaban que el error fue 1.Re2 en lugar de 1.Rc3 (no lo fue).

Y la otra mitad, correctamente, culpó a la jugada 2.gxf3+.

Como Anand expresó luego de la partida: «En este juego, Dios me ayudó.»

Pat: Me gustaría también usar alguna ayuda divina en mis finales.

177


Smirin-Anand
Moscú, 1994
Juegan las blancas

Cinco mil dólares estaban en juego en esta partida y el blanco podía ganar sin mucha dificultad.

1.Re2

Ahora 1...Re5 2.Rf3 Rf5 recupera la oposición para el negro, pero el blanco gana con 3.h4 h5 4.g3 fxg3 5.Rxg3!

La victoria es obvia con 5...Re4 6.f4!

La variante crítica es 5...Re5! 6.Rf3 Rf5 7.Re3 Rg4 8.f4 Rxh4 9.Rf3! y el rey negro es fatalmente expulsado.

1... f3+!

El mejor intento en una posición desesperada.

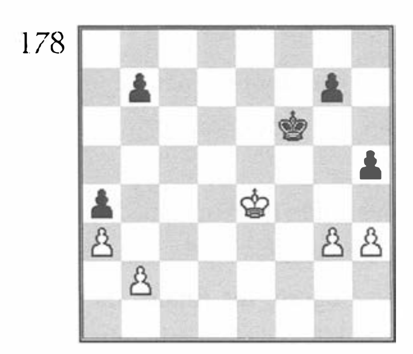
2.gxf3+??

Aquí 2.Rf1! pudo haber ganado: 2...fxg2+ 3.Rxg2 Rf4 4.f3 h5 5.h4 Re5 y ahora 6.Rf1! lleva a la misma posición ganada de la nota anterior.

Por ejemplo: 6...Rd5 7.Re2 Rd4 8.Rd2 Re5 9.Re3! Rf5 10.f4 Rg4 11.Re4 Rxh4 12.Rf3.

2... Rf4
3.Re1 Rxf3

El blanco ya no puede ganar. Las tablas fueron acordadas luego de **4.Rf1 h5 5.Rg1 Rf4 6.Rg2 h4 7.Rf1 Rf3**.

178


Vlahovic-Pikula
Yugoslavia, 1995
Juegan las negras

1... Rg5??
2.Re5! Rg6

Ahora 3.Re4?? daría a las negras una segunda oportunidad.

3.Re6 Rg5
4.Rf7 Rh6

5.h4 **Rh7**

Tablas.

En la posición del diagrama las negras podían lograr la victoria con 1...Re6! Por ejemplo: 2.g4 hxg4 3.hxg4 Rf6 4.Rf4 Rg6 y el blanco no tiene buenas jugadas.

Por ejemplo: 5.g5 Rh5 6.Rf5 g6+ 7.Rf6 b6! con zugzwang.

O bien 5.Rf3 Rg5 6.Rg3 g6! 7.Rf3 Rh4 8.Rf4 g5+ 9.Rf5 b6, ganando igualmente.

NOAH: De hecho, los finales de peones deberían ser muy fáciles.

Existe sólo una manera de ganar —coronar un peón— y muy pocas técnicas especiales.

No encontramos desequilibrios, por ejemplo, ya que las únicas piezas en el tablero son los reyes.

Pero los finales de peones a veces resultan notablemente difíciles de valorar.

PAT: ¿No debes contar sólo los peones?

NOAH: Desde luego, tener un peón o dos de ventaja casi siempre se vuelve decisivo.

Pero los finales en los cuales el jugador tiene más probabilidades de equivocarse, dejando ir la victoria o no logrando el empate, son aquellos con igualdad material.

PAT: ¿Eso piensas?

NOAH: Seguro. Observa el diagrama 178.

Las negras se lanzaron a su oportunidad de tomar las tablas por repetición de jugadas y nunca sospecharon que no sólo tenían ventaja, sino en realidad estaban completamente ganadas.

Sobrestimaron la fuerza del rey blanco centralizado y menospreciaron los beneficios de contar con jugadas de espera.

PAT: Pero el negro todavía tiene que encontrar muchos movimientos buenos para ganar.

NOAH: Sí, pero el punto es que ni siquiera pensó en buscarlos.

PAT: Muy bien, quizá estaba cansado. O tenía hambre. Su perro se comió su ejemplar de *Finales básicos de ajedrez*....

NOAH: Hay todo tipo de pretextos en el ajedrez. Pero, ¿cómo explicar lo que pasó en el diagrama 179? Cualquiera que vea hasta 3.h4 y que cuente hasta siete puede darse cuenta que la posición debe ser tablas.

Sin embargo, el blanco se rindió a pesar de que podía analizar la posición suspendida por horas. Otra razón por la que los finales de peones deberían ser fáciles es que sólo hay una regla dorada para recordar:

Nunca abandones la oposición
(sin un buen motivo).

PAT: ¿No depende eso de otros factores?

NOAH: Claro. Si tienes media docena de peones de ventaja la oposición no tendrá ninguna importancia.

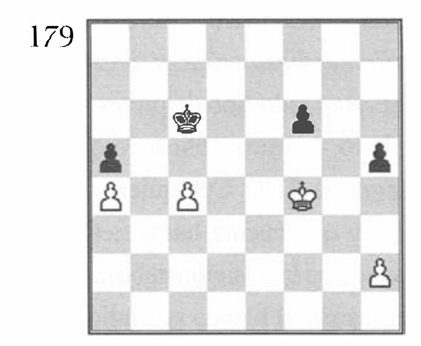
Pero en cualquier final de peones cuyo resultado sea dudoso, tener la oposición es una prioridad muy alta. Es básicamente la forma más simple y más poderosa para empujar a un lado al rey contrario.

Pat: Apuesto a que el diagrama 180 trata de la oposición.

Noah: Sí, e ilustra un punto básico:

El blanco no puede ganar creando un peón pasado, debido a que será muy fácil de bloquear, como con 4.g5+?

179



Klovan-Elistratov

Spartakiad, 1963

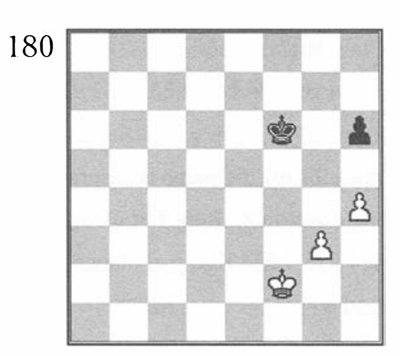
Juegan las negras

Antes de que las negras sellaran su jugada, el blanco se **rindió** (!) ya que, según dijo, era claro que las negras estaban ganadas.

En realidad, 1...Rc5 2.Rf5 Rxc4 (o 2...Rb4 3.c5!) y ahora 3.h4! es tablas.

Ambos bandos coronan luego de 3...Rb4 4.Rg6 Rxa4 5.Rxh5 Rb3 6.Rg6 a4 7.h5, dando por resultado un empate.

180



Chiburdanidze-Watson

Bruselas, 1987

Juegan las blancas

1.Rf3??

Ya sea 1.g4 Re5 2.Re3 o, en otro orden, 1.Re3 Re5 2.g4 mantienen la oposición y logran la victoria.

Luego de 2...Rf6 3.Rf4 Rg6 4.Re5 Rg7 5.Rf5 Rf7, el blanco puede jugar finalmente 6.h5!, ya que su rey logra llegar a g6 (6...Rg7 7.Re6 Rh7 8.Rf6).

Tampoco se salva el negro con 1.g4 Re6 debido a 2.Re2!, y si 2...Rd6 entonces 3.Rf3 (3...Re6 4.Re4; 3...Re5 4.Re3).

1... Re7!

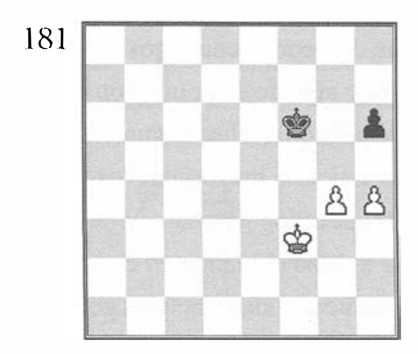
El negro empata ahora al tomar la oposición después de 2.g4 Rf7! (o bloqueando la entrada del rey luego de 2.Rg4 Rf6).

2.Rf4 Re6!

Pero no 2...Rf6?? ya que el blanco recupera la oposición con 3.g4!

3.g4 **Rf6**
4.Rf3

Desde luego, no 4.g5+ hxg5+ 5.hxg5+ Rg6, llegando a unas tablas de libro.

181


4... **Re7??**

Las tablas se conseguían con 4...Rf7, y si 5.Re3 Re7.

5.Re3! **Rf7**
6.Rd4!

Conservando la oposición. Era mala 6.Re4? por 6...Re6!

6... **Rf6**
7.Rd5 **Re7**

Otra variante perdedora es 7...Rf7 8.Re5 Re7 9.Rf5 Rf7 10.h5!

8.Re5 **Rf7**
9.Rf5 **Rg7**
10.Re6 **Rg6**
11.h5+! **Rg5**

O bien 11...Rg7 12.Re7 Rh7 13.Rf6, como en la nota anterior.

12.Rf7!

Las negras abandonaron luego de 12...Rxg4 13.Rg6 Rf4 14.Rxh6.

Una regla que merece recordarse es que debes tener la oposición con el rey enfrente de los peones antes de permitirte cualquier tipo de intercambio.

PAT: Y avanzar los peones «h» no ayuda a nadie.

NOAH: Correcto. Si las negras juegan ...h5 hacen del peón un objetivo de ataque para el rival y le dan acceso al rey blanco al cuadro g5. Igualmente, si juega el blanco demasiado rápido h4-h5, cede el punto g5 al rey negro.

PAT: Entonces ¿qué nos falta? Sólo un montón de rodeos para mejorar la posición.

NOAH: Corrección: rodeos para buscar la oposición. Los dos jugadores se las ingeniaron para perderla con graves errores. El blanco perdió la oposición en su primera jugada, pero el negro regresó el favor en la jugada cuatro.

Pat: Y el blanco ganó por...

Noah:...como otro hombre sabio dijo una vez:

> *El ganador es quien comete el penúltimo error.*
> Savielly Tartakower

Pat: Parece que siempre que un maestro comete un error en algún final de peones, éste sale publicado.

Noah: Esto es porque la gente cree la mentira de que es un final sencillo.

Una de las razones por las que ves tantos errores graves es que incluso los maestros pueden no apreciar bien los diferentes valores de los peones.

Pat: ¿Cuáles valores diferentes? Un peón es un peón.

Noah: No, un peón pasado protegido no es un peón cualquiera. De hecho, él, por si sólo, es usualmente suficiente para ganar un final de peones, como en el diagrama 182. El rey negro está inmovilizado por el peón pasado protegido después de 1.h6.

Pat: ¿Qué hay acerca de los otros peones?

Noah: El siguiente en valor es el peón pasado alejado, como el del negro en el diagrama 183.

Reuben Fine estableció la regla de que el peón pasado alejado logra el triunfo si el rival cuenta también con otros peones atacables, como los del flanco de rey blanco en la línea con 5.Re4.

Luego le siguen en valor los peones normales, saludables, y finalmente, los más débiles son los doblados y retrasados.

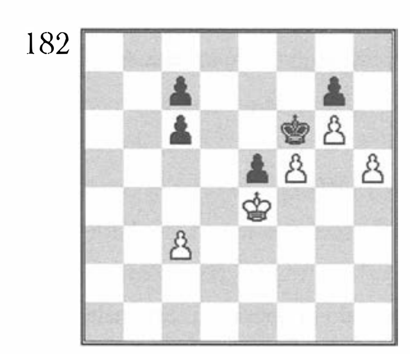
Pat: ¿Son igualmente débiles?

Noah: No, un par de peones doblados, digamos en la columna «g» pueden detener a otro par de peones enemigos de las columnas «f» y «g», de crear un peón pasado.

Es complicado evaluar algunos peones. De todos modos, la mayoría de los jugadores de 1700 de rating jugarían mejor el final que como lo hizo el blanco en el diagrama 183, solamente usando principios generales.

Pat: ¿Qué fue tan terrible?

182



Khalifman-Belikov
Podolsk, 1992
Juegan las blancas

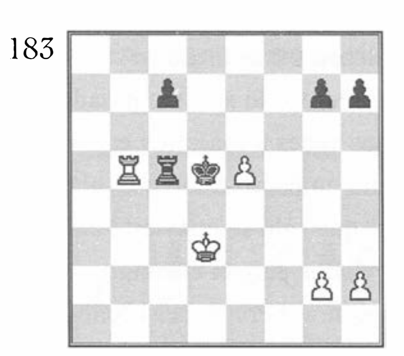
1.h6! **gxh6**

2.Rf3

A pesar de que las negras cuentan con dos peones pasados y uno de ellos alejado, van a perder (2...Rxf5 3.g7).

La partida continuó con **2...h5 3.Rg3 c5 4.Rh4 e4 5.Rg3! Abandonan**. En caso de 5...Rg7 sigue 6.Rf4 y 7.Rxe4.

183



Sokolov-Korchnoi

Interpolis, 1988

Juegan las blancas

1.Txc5+??

Con 1.Tb8 las blancas tienen oportunidad de tablas aun con el peón de menos.

1... **Rxc5**

2.Re4 **Rc6**

3.h4 **Rd7!**

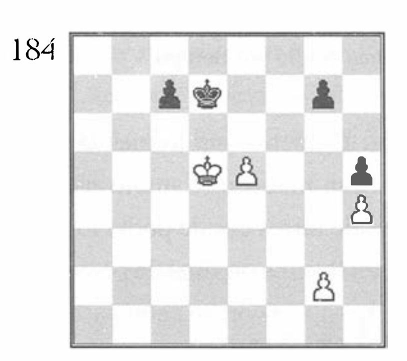
Pretende jugar 4...Re6 seguido de ...c5-c4-c3.

4.Rd5

O bien 4.Rf5 c5 5.h5 Re7 y llega el zugzwang luego de 6.g3 g6+! Podría seguir con: 7.hxg6 7...hxg6+ 8.Rxg6 c4 ó 7.Re4 Re6 (pero no 7...gxh5? 8.Rd5) 8.h6 g5!

4... **h5**

184



5.e6+

También 5.Re4 Re6 6.Rd4 c6! es zugzwang.

El blanco puede intentar 7.Rc5 Rxe5 8.Rxc6 pero está muerto luego de 8...Rf4 9.Rd5 Rg3 10.Re5 Rxg2.

5... **Re7**

6.Rc6

Y aquí 6.Re5 c6! 7.Rf5 Rd6 8.g3 Re7 9.Re5 g6 es otro zugzwang.

6... **Rxe6**

7.Rxc7 **Rf5**

8.Rd6 **Rg4**

9.Re5 **Rxh4**
10.Rf4

En caso de 10.Rf5 viene el zugzwang de nuevo con 10...g5.

10... **g6**
11.Rf3 **g5**

El blanco perdió por **tiempo**.

NOAH: Cometió una tremenda ofensa para un Gran maestro. Cambió piezas en un finales de torres donde podía lograr las tablas, para llegar a un final de peones donde el rival contaba con un peón pasado alejado.

PAT: ¿Fue por inexperiencia o por apuro de tiempo?

NOAH: Ninguna de las dos. El blanco gastó 35 minutos en 1.Txc5+??, e iba pronto a ser nombrado por un profesor el decimonoveno mejor jugador de la historia.

PAT: Todavía se necesitó muchísimo cálculo para ganar. Y no era nada claro por otras diez jugadas.

NOAH: Pero era evidente que luego de 1.Txc5+ el negro tenía excelentes posibilidades de ganar.

Como te dije antes, en los finales de peones se necesita calcular más que en cualquier otro final, y en este caso el blanco simplemente calculó muy mal.

Nunca subestimes el poder de la estupidez humana.
Robert Heinlein

PAT: ¿No existen algunas reglas antiguas que funcionan aquí todo el tiempo?

NOAH: ¿A qué te refieres?

PAT: No sé, algo así como «los peones pasados deben ser avanzados».

NOAH: Pero sólo si están pasados. Verás muchas veces a maestros equivocarse al adelantar un peón —como en el diagrama 185— que sólo se convierte en un objetivo de ataque para el enemigo.

PAT: ¿Qué debería haber hecho?

NOAH: Pudo esperar con el rey.

Eso es usualmente un plan seguro cuando el rival no tiene un punto de penetración para su rey.

PAT: Sí, pero por la forma en que jugó, las negras lograron la oposición luego de 3...Rg6.

NOAH: Desgraciadamente para ellas, su oponente contaba todavía con tiempos de reserva con 4.a4 y 6.g3, y eso hizo toda la diferencia.

PAT: Muy bien, hasta ahora me has dicho que en los finales de peones lo más importante es la buena posición del rey y la calidad de los peones.

¿Hay algo más?

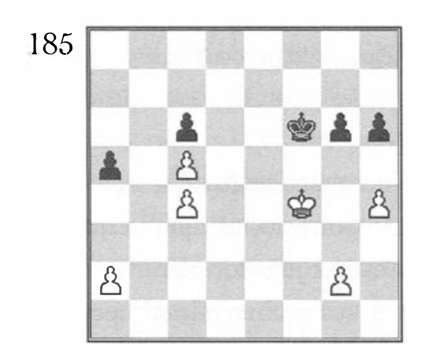
Noah: Pensaba que sólo disponías de unos minutos...Hay algo que debes apreciar muy bien y lo acabo de mencionar: las jugadas de tiempo.

Pat: ¿Cuáles son esas exactamente?

Noah: Movimientos que no hacen nada, pero te permiten decir «paso» y echar a andar el reloj del contrario.

En los finales de peones a menudo puedes llegar a una situación en la que ningún bando quiere mover, como en el diagrama 186.

185



Polugaevsky-Ermenkov
Palma de Mallorca, 1989
Juegan las negras

1... **g5+??**

También pierde 1...h5 (aunque toma muchas más jugadas) debido a 2.a4!, y el negro queda en zugzwang.

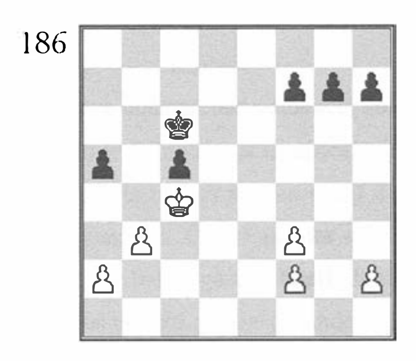
2.hxg5+ **hxg5+**
3.Rg4 **Rg6**
4.a4! **Rf6**

No es mejor 4...Rh6 5.Rf5.

5.Rh5 **Rf5**
6.g3! **Abandonan.**

En vista de 6..Rf6 7.g4! Sin embargo, en la posición del diagrama las negras podían conseguir las tablas esperando con 1...a4! y si 2.a3 entonces 2...Re6. Por ejemplo: 3.g4 Rf6 4.g5+ hxg5+ 5.hxg5+ Rf7 6.Re5 Re7! 7.Rd4 Re6 8.Rc3 Re5! 9.Rb4 Rd4!

186



Timman-Sveshnikov
Tilburg, 1992
Juegan las blancas

1.f4!

Comienza el proceso de zugzwang. Si 1...Rd6? viene 2.Rb5.

1... **Rb6**

Aquí el blanco jugó 2.a3??, admitiendo que no tenía idea de lo que estaba haciendo. La partida fue acordada tablas luego de 2...Rc6 3.h3 Rb6 4.h4.

El único intento para ganar era:

2.Rd5 **Rb5**
3.a3

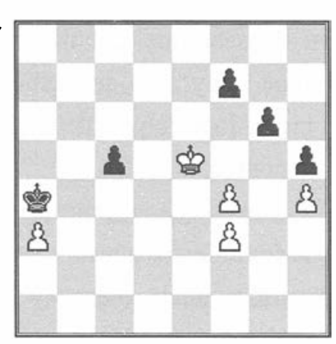
Ahora 3...a4 4.bxa4+ Rxa4 5.Rxc5 permite al blanco ganar en el flanco de rey. Así que ambos bandos deben usar sus tiempos disponibles.

3... **g6**
4.f3 **h6**
5.h4 **h5**

Los dos jugadores han agotado sus jugadas de espera.

6.Re5 **a4**
7.bxa4+ **Rxa4**

187



El blanco probablemente vio en su jugada dos que 8.Rf6? c4 perdía.

Lo que se le escapó fue 8.Rd5!, después de lo cual las negras sólo pueden llegar a un final de damas perdedor con 8...Rb5 9.a4+! Rb4 10.a5.

Pat: Pero alguien lo debe hacer.

Noah: Correcto, así que lo que suele pasar es que el jugador con más tiempos de reserva acaba forzando al oponente a llegar a una situación desagradable.

En el diagrama 186, el blanco pudo haber establecido una inmovilización con 3.a3 e invadir con su rey en e5, luego de agotar las jugadas de espera del rival.

Pat: Eso es otra cosa que me confunde. El blanco tenía que ver hasta un final de damas para ganar esta posición.

Noah: Siento decirte que eso es parte de los finales de peones. Debes ser capaz de calcular las carreras de coronación. En este caso el blanco tenía que ver que 2.Rd5 llevaba a 13.a8=D y luego podría empezar

a capturar los peones negros con su dama y su bien centralizado rey.

A veces debes reconocer una oportunidad después de que corones. En el diagrama 188 el negro no pudo apreciar que podía ganar la posición de rey y dama contra rey y dama.

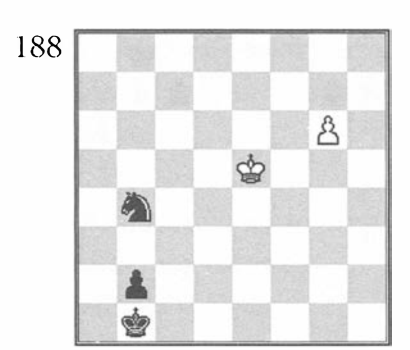
Pat: Hmmm, yo hubiera buscado un jaque de caballo en c6 o d3.

Noah: Pero cuando hay carrera de peones hacia la coronación debes buscar la oportunidad de explotar la primera jugada después de tu coronación, como el negro lo hizo aquí con el golpe 4...Db3+!

Pat: Demasiado cálculo para mí. Creo que tienes razón al decirme que debo tratar de evitar los finales de peones. Pero una última cosa. Estos finales ya son lo suficientemente difíciles con unos cuantos peones.

Sin embargo, en ocasiones mi oponente cambia una torre o la dama o lo que sea y resulta en algo imposible como rey y seis peones contra rey y seis peones. ¿Qué debo hacer entonces?

188



Mohr-Conquest
Gausdal, 1989
Juegan las negras

1...	**Rc1?**
2.g7	**b1=D**
3.g8=D	**Tablas.**

La pieza de ventaja significa poco aquí. Sin embargo, la negras podían ganar con 1...Cd5! amenazando 2...Ce7. Entonces seguiría 2.Rxd5 Rc1 3.g7 b1=D 4.g8=D y luego de las dos coronaciones viene 4...Db3+ ganando la dama.

189

Salov-Short

Linares, 1992

Juegan las blancas

1.Rf3 f6?

La mejor era 1...g6 2.Rf4 f6, después de lo cual sólo 3.h5! le da posibilidad de ganar al blanco. Si 3...gxh5? 4.Rf5, el negro pronto caerá en zugzwang. En cambio, 3...Rg7 todavía podía resistir.

2.h5! Rf7
3.Rf4

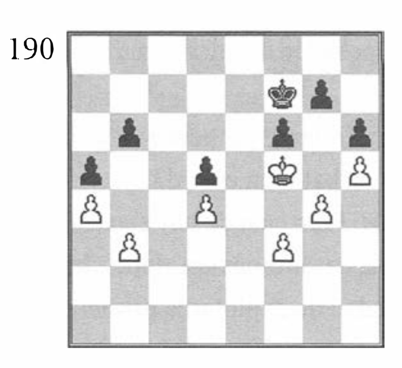
Ahora el blanco amenaza ocupar el cuadro f5 y más adelante penetrar de manera decisiva por e6 o g6.

3... Re6
4.g4 a6

Al negro se le están acabando las jugadas de espera. Luego de 4...Re7 5.Rf5 Rf7 6.a4 llegamos a una situación similar a la partida.

5.a4 a5
6.b3 b6
7.f3! Re7!
8.Rf5 Rf7

190



9.f4

Ceder terrero pierde más rápidamente: 9...Re7 10.Rg6 Rf8 11.g5 fxg5 12.fxg5 hxg5 13.Rxg5 Rf7 14.Rf5.

9... g6+!
10.hxg6+ Rg7

Las negras ponen una pequeña trampa: si ahora 11.g5?? viene 11...fxg5 12.fxg5 h5!

11.Re6 Rxg6
12.f5+! Rg5

De otra manera 13.Rxd5 gana.

13.Rf7 Rxg4
14.Rxf6 h5

15.Re5 **Abandonan.**

Las negras ven que luego de las dos coronaciones vendría 19.Dg8+, ganando.

Noah: Esos finales no son mucho más difíciles que los que tienen pocos peones. Las técnicas que hemos mencionado también se aplican a los finales con más peones.

En el diagrama 189, el blanco acaba de cambiar damas en d5, así que empezará a avanzar su rey y esto es una gran ventaja. Puede alcanzar f4, lo que obligaría al negro a mantenerlo fuera del importante cuadro de entrada e5.

Pat: Eso lo puede hacer con su rey o con el peón «f».

Noah: Pero el motivo real por el que las negras perdieron esta partida es que las blancas llegaron con su rey a f5 y tuvieron suficientes tiempos de reserva para dejar sin jugadas al rival.

Pat: Parecía que el negro se salvaba cuando sacrificó un peón con 9...g6+.

Noah: Pero recuerda que en los finales se trata de convertir una clase de ventaja en otra. Así que el blanco devuelve el peón con el fin de penetrar con su rey y ganar el peón de f6 o el de d5.

Pat: Al final, las negras pierden incluso contando con un peón pasado alejado. ¿Cómo fue posible?

Noah: Te advertí que los finales de peones son casi imposibles. Pero mira el lado bueno de esto.

Pat: ¿El lado bueno?

Noah: Seguro, ya hemos visto finales de damas, torres y peones.

Ya no nos falta mucho.

Notas

Capítulo 10
Caballos

En el cual Noah investiga la pieza más astuta de todas, y explica cómo cambiará tu idea sobre los peones buenos y malos.

Pat: Muy bien, Noah. ¿Cuáles finales me dirás hoy que debo evitar?

Noah: Ninguno. Hoy veremos finales con la pieza más astuta y encontraremos que son realmente bastante fáciles.

Pat: Por astuto te refieres al caballo, ¿verdad?

Noah: Naturalmente. Hay una interesante historia que al GM Leonid Shamkovich le encanta contar. Enseñó el diagrama 191, una posición de nuestro viejo amigo Nikolai Grigoriev, a varios campeones mundiales que conoció a lo largo de los años y la reacción de ellos fue muy diferente.

Pat: ¿Esto es típico de todos los finales de caballos?

Noah: No, pero sirve para ilustrar algunas características importantes de ellos.

Nos enseña la técnica de cómo el rey puede bloquear el paso del caballo. Demuestra lo valiosos que son los peones del flanco, más que los del centro.

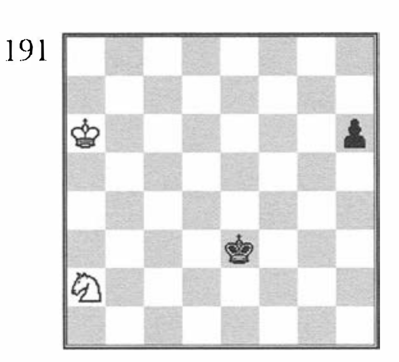
> ***Tigran Petrosian*** rápidamente quedó frustrado y solamente quiso que le dijeran la solución.
>
> ***Vassily Smyslov*** encontró la solución en 10 minutos.
>
> ***Bobby Fischer*** no quiso que le dieran pistas y lo resolvió en unos cuantos minutos.
>
> ***Garry Kasparov*** lo resolvió mentalmente casi de inmediato. Explicó que sólo necesitaba imaginarse como alcanzar las casillas criticas (f1 o g4) para su caballo.

Pat: ¿Alguna otra cosa?

Noah: También enseña lo rápidos que pueden ser en ocasiones el rey y el caballo. Pero lo principal es que mostró que la ve-

locidad no es tan importante como alcanzar las casillas correctas.

191



Juegan las blancas y hacen tablas

1.Cb4! h5

Ahora 2.Cc2+ pierde por 2...Rf2! dejando una especie de oposición de rey contra caballo.

Otra versión de esto es 2.Cd5+? Rf3! y el caballo no podrá pasar.

2.Cc6

Hasta el momento todo normal. Contra 2...h4 el blanco tiene 3.Ce5 h3 4.Cg4+ Rf3 5.Ch2+ Rg2 6.Cg4, logrando las tablas.

La clave es que 6...Rg3 es respondido con 7.Ce3!, y si 7...h2 8.Cf1+ seguido de 9.Cxh2.

2... Re4!

Otra forma de oposición del rey contra el caballo. Si ahora 3.Ce7 h4 4.Cg6 h3, es perdedor, igual que 3.Cb4 h4.

3.Ca5!!

Paradójico pero muy efectivo. Ahora 3...Rd5 permite 4.Cb3 h4 5.Cd2 seguido de 6.Cf1, y el blanco alcanza la misma ruta salvadora f1-h2-g4.

3... h4
4.Cc4 Rf3

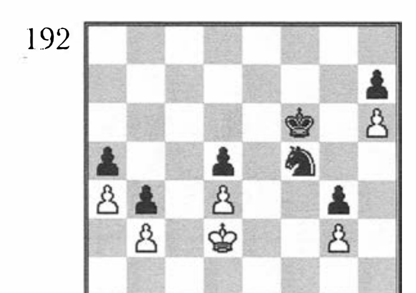
En caso de 4...h3 5.Cd2+ Re3 6.Cf1+ y 7.Ch2 es tablas.

5.Ce5+

Se pierde con 5.Cd2+? Re2 6.Ce4 h3 7.Cg5 h2 8.Ce4 Rf3! (pero no 8...h1=D 9.Cg3+).

5... Rg3
6.Cc4

Y la misma idea de tablas Cd2-f1+ se repite una vez más: (6...Rf4 7.Cd2).

192


Gheorghiu-Yusupov
Lucerna, 1985
Juegan las negras

1... **Rg6!**

No 1...Cxh6?? debido a 2.Axb4! axb4? 3.a5.

2.Ad2 **Cxg3**
3.Axb4

No hay nada mejor.

3... **axb4!**
4.a5 **Ch5!**

Y las negras ganaron: **5.a6 Cf4+ 6.Re3 Ce6** y **7...Cc7**. Tampoco es suficiente 5.Re3! Cf6 6.Rf4 Rxh6 7.a6 Cd7 8.a7 Cb6 9.Rxg4 Rg6.

Pat: Sí, pero es una posición compleja, una composición. Esas cosas no suceden en la vida real.

Noah: No estés tan seguro.

En el diagrama 192, las negras ganaron porque se dieron cuenta de que un caballo en h6 no puede controlar a8 en tres jugadas, pero uno en h5 sí lo consigue, muy parecido a lo de Grigoriev.

Pat: Siempre pensé que el caballo era muy lento y que no servía mucho en el final.

Noah: Nada de eso. Recuerda cuando te dije que en el siglo XIX se creía —incluso los mejores jugadores— que un caballo era superior al alfil en el final, ya que éste se encuentra limitado a la mitad de las casillas del tablero.

Pat: Sí, correcto, esos viejos tiempos, como cuando usaban relojes de arena en lugar de los mecánicos o electrónicos de hoy en día.

De todos modos, dime algo: ¿qué necesito saber acerca de los finales de caballos?

Noah: Dos cosas. La primera es un principio básico:

> Debes mantener tu caballo lo más flexible posible.

Las negras perdieron en el diagrama 193 solamente porque violaron este principio —y porque olvidaron además otra regla básica en los finales de caballos.

Pat: ¿Cuál es?

Noah: La triangulación. El blanco deja en zugzwang al negro al tomar dos jugadas para llevar su rey de d5 a d6.

Pat: ¿Y eso es tan importante en los finales de caballos?

Noah: Sí, porque usualmente el rey puede ganar o perder un tiempo cuando lucha contra un caballo.

Por lo general no lo puede hacer contra un alfil y muy rara vez contra una pieza mayor.

El negro perdió debido a que realizó una primer jugada muy poco flexible.

Pat: Habías dicho que necesito saber dos cosas acerca de estos finales.

Noah: La otra es el Ley de Botvinnik:

Un final de caballos es en realidad un final de peones.

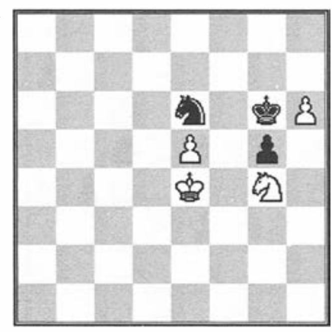
Pat: ¿Qué diablos quiere decir eso?

Noah: Quiere decir que la mayor parte de las reglas y técnicas de los finales de peones se aplican también aquí.

Por ejemplo, un peón de ventaja es usualmente decisivo si hay muchos peones en el tablero.

El diagrama 194 es un buen ejemplo de cómo no se debe de pensar.

193



Chernin-Panno

Buenos Aires, 1992

Juegan las blancas

1.Rd5 **Cf4+??**

El negro empataba con la flexible 1...Rf7, dejando el caballo libre para ir a d4 o f4 o retirarse.

Por ejemplo: 2.Rc6 Cd4+! 3.Rd6 Cb5+ 4.Rd7 Cd4, o bien 3.Rd7 Ce6 4.h7 Cf8+ 5.Rd6 Rg7! y tablas.

2.Rc6!! **Rf7**

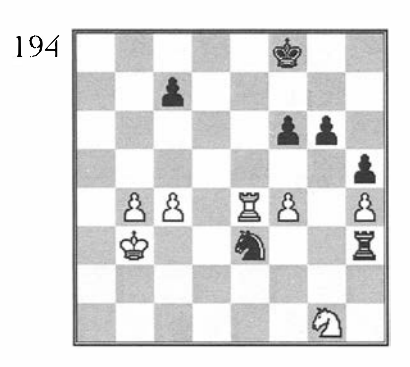
De otra manera, el peón avanza de forma decisiva: 2...Ce6 3.Rd6 Rf7 4.h7! y se gana.

3.Rd6 **Abandonan.**

Es zugzwang: 3...Cg6 (o 3...Ce6 4.h7) 4.e6+ Re8 5.h7 Ch8 6.Cf6+, ganando.

La Ley de Botvinnik:
Un final de caballo es en realidad un final de peónes.

194



Zsu. Polgar-J. Polgar
Mónaco, 1994
Juegan las negras

1... Cf1+??

La negras podían forzar virtualmente las tablas con 1...Tg3, ya que el blanco no tiene nada mejor que 2.Ce2 Th3 3.Cg1 Tg3.

2.Cxh3 Cd2+
3.Ra4 Cxe4
4.Rb5 Re7
5.Rc6 Rd8
6.Rd5!

Y el flanco de rey del negro se colapsa: 6... Cd6 7.Re6! Cf5 8.Rxf6 Cxh4 9.Rg5 ó 7...Cxc4 8.Rxf6 Ce3 9.Rxg6 Cd5 10.f5! Cxb4 11.f6 y ganan en ambos casos.

PAT: Esta posición tiene torres en el tablero.

NOAH: Sí, pero el negro se dirige a una desastrosa transición desde un final tablas de torre y caballo a un final de caballos perdido.

PAT: ¿En qué otros sentidos un final de caballos se parece a uno de peones?

NOAH: Se presenta mucho el zugzwang, se pone mucho énfasis en ganar tiempos y los peones pasados alejados son muy valiosos.

PAT: ¿Pero no son los peones pasados alejados valiosos siempre?

NOAH: Son importantes, pero ellos sólos no te darán la victoria en, digamos, un final de torres. De hecho un peón de las columnas «a» o «h» puede ser realmente desventajoso en los finales de torres. Una posición de tipo Lucena con esos peones es sólo tablas, ya que es más fácil para el defensor cortar la salida del rey enemigo.

Pero debido a que el caballo no puede controlar puntos distantes de la misma forma que una torre o un alfil, un veloz peón del flanco puede lograr acabar la partida muy pronto. A ambos bandos se les escapó este punto en el diagrama 195.

PAT: Yo pensaba que nunca debías apresurarte.

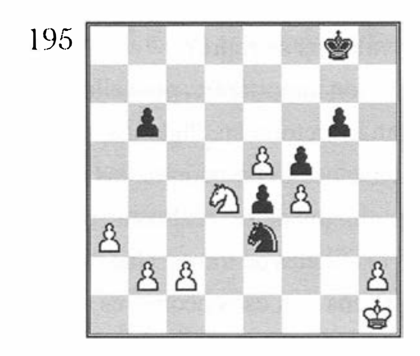
Noah: El blanco no se está apresurando con 2.a4!, sino que quiere hacer valer su ventaja. Pero sí se precipitó con 8.h5? y eso le costó no poder ganar la partida.

Pat: ¿Así que todo lo que es cierto en los finales de peones también lo es en los finales de caballos?

Noah: No completamente. Tener uno o dos peones de menos en los finales de peones es usualmente decisivo, pero eso no es tan cierto en los finales de caballos.

Eso explica por qué el bando superior en los finales de caballos siempre busca cambiar caballos y llegar a un final de peones más fácil de ganar.

195



Nunn-Timman

Reykjavik, 1988

Juegan las negras

1... Cd5?

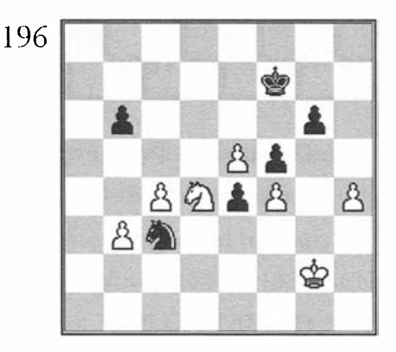
Después de 1...Cc4! las negras tienen posibilidades reales de tablas.

2.Ce2?

Era mucho mejor 2.a4! Cxf4 3.b4 seguido de 4.a5, con buenas posibilidades de ganar.

2...	**Ce3**
3.Cd4	**Cc4!**
4.b3	**Cxa3**
5.c4	**Cb1**
6.Rg2	**Cc3**
7.h4	**Rf7**

196



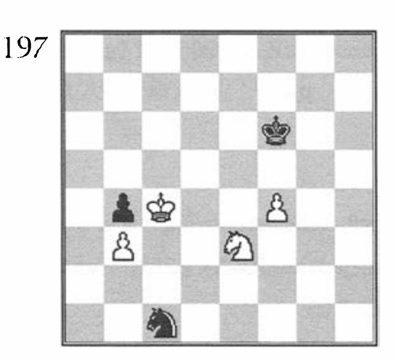
En este momento, con 8.Rf2 el blanco puede preparar un decisivo h4-h5.

8.h5?	**gxh5**
9.Cxf5	**Ce2!**

Ahora 10.Cd6+ Re6 11.Cc8 le otorga al negro un serio contrajuego luego de 11...Cxf4+ 12.Rg3 e3!

La partida siguió con **10.Rf2 Cxf4 11.Re3 Cg6 12.Rxe4 h4**, y fue el negro el que obtuvo un

peón pasado alejado. El blanco propuso el empate con **13.Cxh4**.

197 

Kindermann-Lautier
Palma de Mallorca, 1989
Juegan las blancas

1.Cg2?

El blanco podía jugar 1.Rxb4!, ya que 1...Cd3+ 2.Rc4 Cxf4 permite 3.Cd5+!, llegando a un final de peones claramente ganador.

1... Ca2
2.Ce1??

Las blancas todavía ganaban con 2.Ce3! 2...Re6 3.Cd5 Rf5 4.Cxb4.

2... Rf5

Y es tablas: **3.Cd3 Re4 4.Cxb4 Cc1 5.Cd5 Cxb3!** o 4.Rc5!? Rxd3 5.f5 Cc3 6.Rxb4 Rd4! 7.f6 Cd5+.

Algunos caballos no saltan: cojean.
Proverbio

Noah: Eso fue lo que le costó la victoria al blanco en el diagrama 197.

Al quedarse en el final de caballos sólo consiguió tablas, aunque en una variante pudo tener dos peones de ventaja. Sin embargo, perdió una gran oportunidad de cambiar caballos y eso hubiera ganado.

Pat: ¿Pero el tipo de ventajas decisivas en los finales de peones no son también aquí suficientes?

Noah: Es verdad. Contar con dos peones de más sería por lo común una fácil victoria, pero a veces se requieren ciertas precauciones, como en el diagrama 198.

Pat: Pero el negro no tiene peones, ¿no debería ser muy fácil?

Noah: No. Recuerda nuestra regla que dice que cuando estás en desventaja debes cambiar la mayor cantidad de peones posibles, ya que así la defensa se vuelve más sencilla.

Agrega unos peones a ambos bandos y el blanco ganaría sin problemas creando un desequilibrio en algún sector del tablero.

Pat: Al obligar al rey negro a dirigirse a un sector mientras su propio rey se traslada a otro.

Noah: Exactamente. Pero en este caso es mucho más difícil, debido al antiguo refrán:

> *No puedes bailar en dos bodas.*
> Anónimo

Pat: ¿Otro de tus sabios personajes?

Noah: Desde luego. El rey negro puede parar a uno de los peones, pero no a los dos.

Pat: Muy bien, así que hay aquí dos peones de ventaja. ¿Qué sucede cuando sólo hay uno? ¿se gana o es tablas?

Noah: No existe una regla simple. El resultado varia dependiendo el número de peones que quedan en el tablero.

Podemos hacer un recuento:

198

Lautier-Yusupov
Baden-Baden, 1992
Juegan las blancas

1.Ce1!

Pero no 1.Rf1 Rc4, ganando el peón de b4, ni tampoco 1.g4 Re4! 2.Cf2+ Rd4, con posibilidades de tablas.

1... Rc4
2.Cc2!

Ahora 2...Rd3 permite 3.g4! y el rey está demasiado alejado: 3...Rxc2 4.g5 Cd5 5.g6 Ce7 6.g7, seguido de 7.b5.

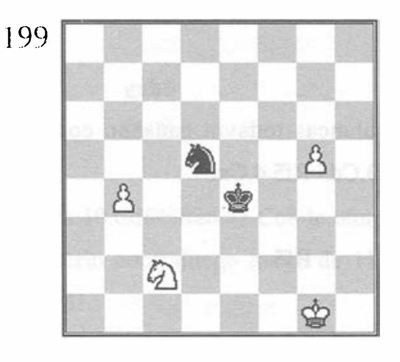
Un mejor intento es 3...Re4!, pero entonces el rey blanco entra en juego mediante 4.Rg2 Rf4 5.Rh3.

2... Cd5
3.g4 Rd3
4.g5!

Ahora 4...Rxc2 transpone a la nota anterior, así que...

4... Re4

199



5.b5!

Ya que 5...Rf5 permite 6.Ce3+! Cxe3 7.b6 y corona, las negras jugaron 5...Re5. Pero se **rindieron** luego de **6.Rf2 Cc3 7.b6 Ce4+ 8.Rg2 Rd6 9.g6 Cf6 10.g7 Rd7** (si 10...Rc6 viene 11.Cb4+ Rxb6 12.Cd5+!) **11.Cb4**.

La fuerza del peón

4 peones contra 3 ➜ Casi siempre se gana.
3 peones contra 2 ➜ Se gana si hay un peón pasado.
2 peones contra 1 ➜ Es tablas la mayoría de las veces.
1 peón contra ninguno ➜ Es tablas, a menos que el peón alcance la séptima fila (donde usualmente gana) o la sexta fila (donde lo consigue a menudo).

PAT: ¿No importa mucho la calidad de los peones, tal como sucede en los finales de peones?

NOAH: A menudo sí. Pero incluso en un caso como el del diagrama 200, donde el peón de ventaja se encuentra retrasado, es posible conseguir el triunfo gracias a un preciso uso del rey y el caballo.

PAT: Muy bien, hasta ahora has dicho que los finales de caballos usualmente son como los de peones, y a veces como los de torres o lo que sea.

¿Pero qué hay acerca de las diferencias? ¿Deben existir algunas cosas únicas en los finales de caballos, que funcionan en ellos y sólo en ellos?

NOAH: Los finales de caballos tienen algunas propiedades poco frecuentes. La primera es:

El bando con ventaja sacrifica su pieza con mayor frecuencia que en cualquier otro tipo de finales.

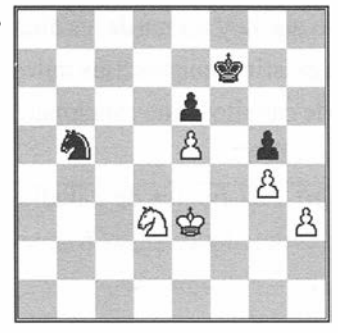
PAT: ¿Por qué?

NOAH: Por un par de motivos.

El caballo está más cercano al valor del peón, así que su sacrificio no resulta en una pérdida material tan grande.

También, después del sacrificio el defensor debe usar muy seguido su rey y su caballo para labores de bloqueo, dejando algún desequilibrio en otra parte del tablero.

PAT: Me imagino que el caballo no es un mal bloqueador.

200 

Serper-Suba
Hastings, 1990-91
Juegan las blancas

El peón de ventaja blanco en h3 parece inútil, pero...

1.Ce1!

Luego de 2.Cf3 el rey negro quedará atado a la defensa de su peón de g5, dejando un desequilibrio de rey contra caballo en el centro.

1... Cc3
2.Cf3 Rg6
3.Rd4 Cd5
4.Rc5 Cf4
5.Rd6 Cxh3

La defensa pasiva con 5...Rh6 permite al blanco empujar al rey contrario del tablero: 6.Rd7! Rg6 7.Re7 Rh6 8.Rf6!

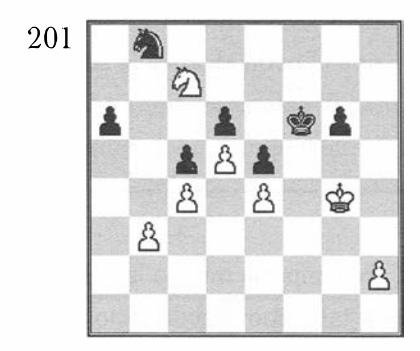
6.Rxe6 Cf2

7.Ch2

Es ahora un duelo de dos peones contra uno, pero el blanco ha conseguido un peón pasado. Si 7...Ce4 sigue 8.Re7 y 9.e6, ganando.

7... Cd3
8.Rd6 Rf7
9.e6+

Y después de **9...Re8 10.Cf3 Cf2** el blanco pudo permitirse jugar **11.Cxg5! Cxg4** debido a que **12.Ch7!** gana de inmediato. Por ejemplo: 12...Rd8 13.e7+ Re8 14.Re6! y el negro pierde al quedar en zugzwang.

201 

Suba-Zapata
Túnez, 1985
Juegan las blancas

1.h4??

El blanco gana con 1.Ce8+ Re7 2.Cxd6! Rxd6 3.Rg5.

La línea principal es 3...Re7 4.Rxg6 Cd7 5.h4 Cf6 6.Rf5 y el caballo negro nada podrá hacer contra los peones pasados blancos.

1... **Rf7**
2.Rf3 **Re7**
3.Rg3 **Rf8**
4.Rg4 **Rf7**

Y el blanco aceptó el empate 31 jugadas más adelante.

Noah: Correcto. Otro rasgo muy especial de los finales de caballos, como lo había mencionado antes, es que:

> Los peones del flanco son más fuertes que los del centro. Los peones de las columnas de torre son los mejores, seguidos por los de la columna del caballo, etcétera.

Pat: Eso suena exactamente lo contrario de lo que sucede con las piezas mayores.

Noah: Sí, más o menos. Con sólo un peón de «a» o «h» es muy complicado, casi imposible, ganar un final con torres o damas ya que es difícil encontrar un buen lugar para tu rey. Pero es diferente cuando hay caballos y no piezas pesadas, por unas cuantas razones:

1) No hay la posibilidad del jaque perpetuo, así que el mejor método defensivo es llevar al rey o al caballo frente al peón pasado del rival pero es más difícil hacer esto contra un peón del flanco que contra uno central.

2) Si el rey defensor no puede estar enfrente del peón, entonces deberá usar el caballo. Pero entre más al borde del tablero esté el peón más fácil será expulsar al caballo enemigo, tal como se aprecia en el diagrama 202.

El recurso que pudo salvar al negro era un jaque luego de 6...Cc2 7.a6 Cb4 8.a7. Pero ese jaque tendría que ser en la quinta fila, a la izquierda de la columna «a».

Pat: Estás hablando de fuera del tablero.

Noah: Tienes suerte. Algún día alguien va a agregar otra columna o línea al tablero y tendrás que aprender de nuevo todo sobre los finales.

Pat: Creo que me quedo con el tablero de 64 casillas por lo pronto.

Noah: Hay otras cosas que debes tener en mente. En un aspecto el final de caballos es muy distinto al final de peones.

Pat: ¿A cuál te refieres?

202



Cifuentes-Brenninkmeijer
Campeonato de Holanda, 1992
Juegan las blancas

1.Rc6! Rg4
2.Rb5 Cb3

El blanco puede responder a 2...Rf3 3.Rxa5 Re4 con 4.Rb4!, ya que 4...Rxd3 5.a5 Cc4 6.f5 gana fácilmente.

3.Cc5 Cd4+

El final de peones está claramente perdido y 3...Cd2 4.Rxa5 Rxf4 tampoco sirve, ya que el caballo no puede detener al peón «a» luego de 5.Rb5 y 6.a5.

4.Rxa5 Rxf4
5.Rb6 Re5
6.a5 Cf5

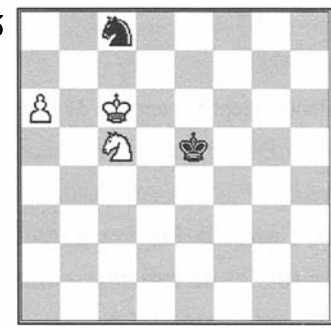
Tampoco es suficiente 6...Rd6 7.a6 Cc6, debido a 8.Cb7+ Rd7 9.Ca5.

7.a6 Cd6

Sería un grave error 8.a7?? Cc8+ seguido de 9...Cxa7, con tablas.

8.Rc6! Cc8

203



9.Cb3!

El blanco se da cuenta que el caballo negro sólo podría ir a d6 en caso de ser atacado (9.Rb7 Cd6+ 10.Rc7 Cb5+). Por tanto, pretende llevar su caballo a c4 para controlar dicho punto.

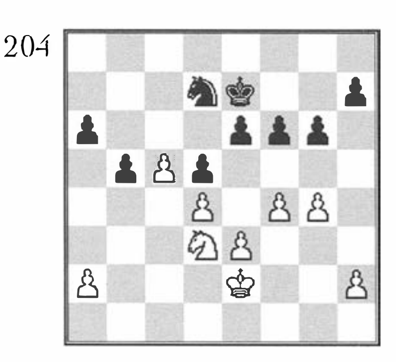
9... Ca7+
10.Rb7 Cb5
11.Rb6 Cd6
12.Rc5 Cc8

Ahora, 13.Ca5 seguido de 14.Cc4 también gana, pero el blanco elige otra ruta para cubrir la casilla d6.

13.Cd4 Re4

14.Cb5 **1-0**

La partida podría acabar con 14...Rd3 15.Cd6 Ca7 16.Rb6.

204


Pillsbury-Gunsberg
Hastings, 1895
Juegan las negras

1... **a5!**

Mucho mejor que 1...Cb8? que perdió rápido (2.f5! gxf5 3.gxf5 exf5 4.Cf4, recuperando el peón de manera favorable, o bien 2...g5 3.Cb4 a5 4.c6!, amenazando c7, 4...Rd6 5.fxe6! axb4 6.e7 Rxe7 7.c7!, ganando.

2.f5? **g5!**
3.c6 **Cb6**
4.Cc5 **exf5**
5.gxf5 **Rd6**

¡Las negras están mejor! (6.Cb7+ Rxc6 7.Cxa5+ Rc7, seguido de ...Cc4-d6).

NOAH: En los finales de caballo un peón alejado es mejor que un peón pasado protegido, cómo muestra ese antiguo ejemplo del diagrama 204.

PAT: ¿Por qué cada final tiene algo único y especial que debemos recordar?

NOAH: ¿Prefieres dedicarte a un juego más fácil?

Pero no te des por vencido ahora, estamos cerca de acabar, ya que sólo nos resta una pieza más.

Notas

Capítulo 11
Alfiles

En el cual Noah explica cómo algunos alfiles bailan y otros bloquean, y por qué algunos peones pasados conectados son, en ocasiones, más débiles que algunos peones aislados y distanciados.

Pat: No puedo creer que ya vimos todo salvo los alfiles.

Noah: Ya lo ves Pat, te dije que no era tanto lo que bien debes conocer sobre los finales.

Pat: Empecemos con mi pregunta favorita: ¿qué hace a los finales de alfiles diferente a los demás?

Noah: Bien, en general es más común en estos finales (y para el caso también en los de caballos) lograr el empate si el rey del bando a la defensiva se encuentra lo suficientemente activo.

Pat: ¿Por qué?

Noah: Ya que puedes entregar por lo general tu última pieza por un peón pasado del oponente y luego invadir con el rey contra los peones enemigos del otro lado del tablero.

Pat: Y esto no pasaría en los finales de damas y en la mayoría de los finales de torres, ya que estas piezas son tan valiosas.

Noah: Exactamente.

En el diagrama 205, el caballo negro está atado a la defensa del peón de h5 y del punto de entrada f5. Su único intento para ganar es crear un peón pasado en el flanco de dama.

Pat: Sí, pero eso lo puede hacer en el momento que quiera.

Noah: Es verdad, pero si el blanco entrega su alfil en una casilla distante, digamos en a4, podría conseguir las tablas.

Sin embargo, éste perdió ya que su primera jugada hace que su futura penetración en el flanco de rey, por medio de Rd5, sea contrarrestada con ...Cxf5.

205



Pigusov-Epishin

Biel, 1995

Juegan las blancas y hacen tablas

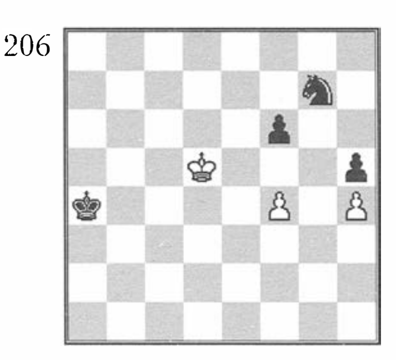
1.f5??	**c6**
2.bxc6	**Rxc6**
3.Ad1	**a5**
4.Aa4+	**Rc5**

Y las negras avanzan su peón pasado con 5.Ad7 Rb4 6.Rd3 a4 7.Rd2 a3 8.Rc2, antes de volver con su rey al otro flanco: 8...Rc4 9.Rb1 Rd4 10.Ra2 Re4, seguido de 1...Cxf5 ganando.

Sin embargo, en la posición del diagrama 1.Af1 ó 1.Ad3 logran las tablas. Por ejemplo: 1...c6 2.bxc6 Rxc6 3.Aa6 Rb6 4.Ac8! a5 5.Ad7 Rc5 6.Aa4 Rb4 7.Ad7 a4 8.Axa4! Rxa4 9.Rd5.

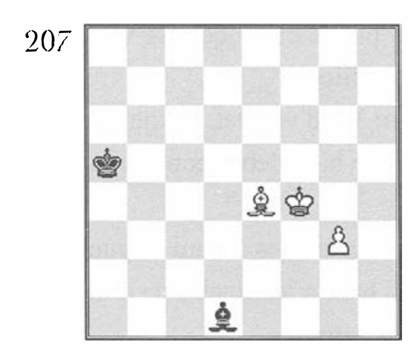
En cambio, con el peón en f5 esta invasión del rey no funcionaba por ...Cxf5 y ...Cxh4.

206



Pero en este momento sí es posible: 9...Rb5 10.Rd6 Rc4 11.Re7 f5 12.Rf6, o bien 10...Cf5+ 11.Re6 Cxh4 12.Rxf6 Cf3! 13.Rf5 Rc6 14.Re4 y luego de que el caballo se mueva sigue 15.f5, seguido de Rf4, Rg5 y Rxh5.

207



Kveinis-Vetemaa

Lituania, 1986

Juegan las negras

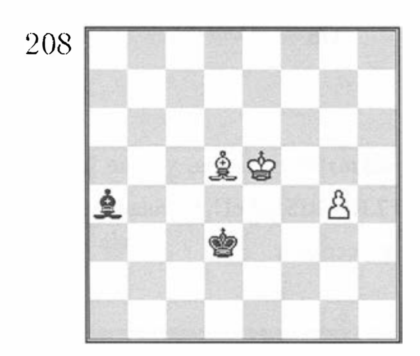
1...	**Rb4!**

Pero no 1...Rb6? ya que el negro pierde incluso llegando a g8.

Por ejemplo: 2.Af3 Ac2 3.g4 Rc7 4.Ae4 Ab3 5.Re5! Rd8 6.Rf6! Re8 7.g5 Rf8 8.g6 Rg8.

Y ahora 9.g7 gana con Rg6-Rh6 y Ah7+, tal como vimos en el diagrama 67.

2.Af3 Aa4
3.g4 Rc3!
4.Re5 Rd3
5.Ad5



Ahora 5...Re3 pierde por 6.Af7 (que evita ...Ae8!) 6...Ac2 7.g5 Ad3 8.Ae6 Ag6 9.Rf6.

5... Ae8!
6.g5 Re3
7.Rf6 Rf4

El blanco no puede progresar ya que cuando juegue Af7 las negras cambian alfiles y capturan el peón. Tampoco es mejor 8.Ae6 Ah5! (jugada de espera) 9.Ad7 Af7!

Pat: ¿Qué tan seguido el rey activo consigue salvar la defensa?

Noah: Mucho. Incluso en las posiciones más básicas del final de alfil y un peón contra alfil, el bando a la defensiva logra las tablas si coloca su rey frente al peón rival.

Pat: Tal como en los finales de torre y peón. No se me ha olvidado la posición Philidor, todavía.

Noah: Siento decirte que no hay algo parecido a la posición Philidor en los finales de alfiles. Sin embargo, un defensor alerta puede conseguir el empate incluso sin llegar a bloquear al peón enemigo, pues puede llegar a entregar su alfil por el último peón del adversario.

Pat: De la forma en que el negro intenta hacerlo en el diagrama 208, supongo.

Noah: Sí. Por lo general, si el defensor no puede llevar su rey con seguridad enfrente del peón, entonces debe atacarlo por detrás.

Pat: ¿Y eso es suficiente?

No recuerdo haber visto mucho este tipo de ataque por detrás en otros finales.

Noah: Usualmente no sirve en otros finales. En realidad, sólo funciona en algunos finales de alfiles. Por ejemplo, el diagrama 209 puede mostrar un gran parecido a la posición anterior si el blanco obliga al cambio de su peón «d» por el peón «f» del negro.

Pat: ¿Por qué es correcto?

Noah: Ya que el rey negro será desviado y sólo le quedará una defensa, el ataque por detrás.

Pat: Lo que puede hacer con 7...Rf5. ¿Por qué perdieron las negras de todos modos?

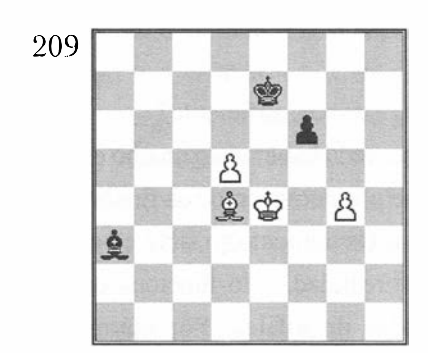
Noah: Porque esta vez estamos tratando con un peón de la columna «g», muy cerca del borde del tablero.

Esto quiere decir que el alfil defensivo tendrá menos casillas y será arrinconado luego de 8.Ac1!

Pat: ¿Cómo me puede ayudar saber todo esto?

Noah: Te ayuda saber esto para realizar buenas transiciones, como lo hizo el blanco con 1.Rf5 y 2.Axf6. También te servirá para poner astutas trampas, como lo hizo el negro en el diagrama 210.

209



Prasad-Anand

India, 1985

Juegan las blancas

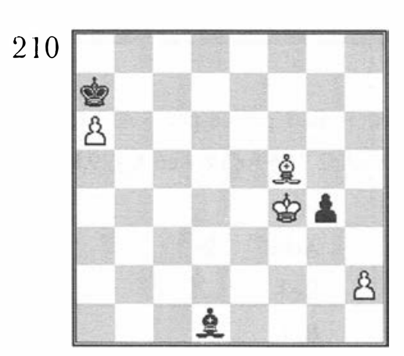
1.Rf5	**Rd6**
2.Axf6	**Rxd5**
3.g5	**Af8**
4.Ab2!	

Ahora, si 4...Rd6?? 5.Aa3+ o 4...Rc4 5.Re6 seguido de 6.Rf7 hacen el trabajo del blanco más fácil.

4...	**Ae7**
5.g6	**Af8**
6.Rf6	

Y las negras se rindieron, ya que luego de **6.Rf6 Re4 7.Rf7 Rf5 8.Ac1!**, no cuentan con ninguna jugada aceptable.

210



Belyavski-Kotronias

Belgrado, 1993

Juegan las negras

1...	**g3!**
2.Rxg3!	

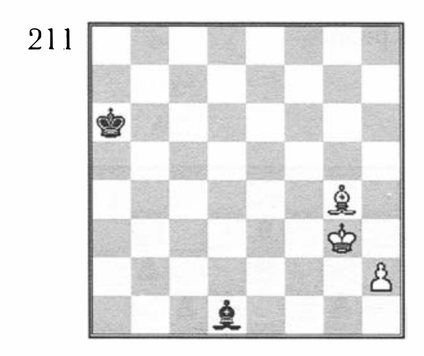
Después de 2.hxg3 Rxa6 es mucho más difícil para el blanco romper el bloqueo: 3.Ae4 Rb5 4.Af3 Ab3 5.g4 Rc4, 6.g5 Rd4 como se vio antes en el diagrama 208.

2... Rxa6

3.Ag4??

Un error básico: el blanco tenía que haber avanzado primero su peón y luego expulsar al alfil enemigo con 3.h4 Rb6 4.Ag4.

211



Ahora 3...Aa4! logra las tablas, ya que el alfil negro cuenta con un tiempo de más para realizar el bloqueo en h5. Por ejemplo: 4.h4 Ae8! 5.Rf4 Rb6 6.Rg5 Rc7 7.Af5 Rd6 8.Ag6 Re7!, o 8.Rf6 Ah5!

3... Ac2??

Otra equivocación básica. Las negras tratan de impedir que el peón llegue a h7, pero en cambio tenían que evitar que llegará a h5 con 3...Aa4! y 4...Ae8!

4.Rf4	**Rb6**
5.Rg5	**Rc7**
6.h4	**Rd8**
7.Rf6	**Re8**
8.Rg7	**Abandonan.**

En vista del inevitable plan 9.h5, 10.h6 seguido de Ah5+ y Ag6.

Pat: Estoy acostumbrado a capturar hacia el centro. ¿Por qué es correcto 2.Rxg3? Esto no es un final de caballos.

Noah: Porque mientras un peón de la columna de caballo es más coronable que uno de la columna de alfil, un peón de la columna de torre es aun mejor.

La razón es que una vez que el blanco bloquee la diagonal d1-h5, la única forma de que el alfil negro detenga al peón pasado es ubicarse en las diagonales c1-h7 y e8-h5.

Pat: Pero al negro se le escaparon las tablas más adelante.

Noah: Eso fue porque el blanco retardó el avance de su peón a h4 y este retraso permitió al negro consolidar su alfil en e8. Una vez que el negro jugara ...Ae8 la única posibilidad para ganar del blanco sería llevar su alfil a g6, pero mientras tanto...

Pat: ...el rey negro llega al rescate a e7.

Entonces, ¿qué más saben los grandes maestros para conseguir tablas que yo desconozco?

NOAH: Ellos logran el empate ya que los buenos jugadores defensivos saben apreciar una posición perdedora con muchas jugadas de antelación, y así evitan que aparezca.

Toma como ejemplo el diagrama 212.

PAT: Hmmm. El blanco elimina los peones que hacen malo al alfil negro. Explícame esto.

NOAH: Lo hace porque otra regla tiene prioridad. Recuerdas que:

> Trata de cambiar peones cuando estés en una posición inferior.

PAT: Claro.

NOAH: Bueno, funciona aquí porque el blanco se da cuenta que luego de perder el peón «b», su rey estará lo bastante cerca de la casilla de coronación del peón pasado negro y podrá realizar un exitoso bloqueo en algún cuadro como b2.

Entonces todo lo que va a necesitar para conseguir el empate es cambiar el peón «g» negro.

PAT: O entregar su alfil por los dos peones. ¿Eso es justo lo que pasa aquí, verdad?

NOAH: Exactamente. Los finales de alfiles con un sólo peón son bastante fáciles, una vez que hallas la manera de bloquear el alfil rival al obstruir su acción con el tuyo.

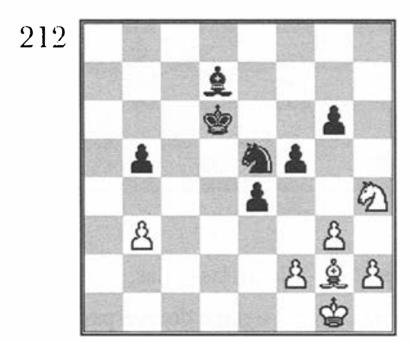
PAT: Así que ese tipo de interferencias son muy importantes en estos finales.

NOAH: Es la técnica que debes aprender de los finales de alfiles, tan importante, por ejemplo, como la oposición en los finales de peones.

PAT: Me imagino. Pero los finales de alfiles me aturden cuando hay muchos peones y todo tipo de cosas confusas como el zugzwang.

NOAH: El zugzwang aparece mucho en estos finales, en especial cuando un bando tiene un alfil «malo», encerrado por sus propios peones.

212



Belyavsky-Pr. Nikolic
Barcelona, 1989
Juegan las blancas

1.f4!

Después de 1.Rf1 Rc5, el peón de b3 caerá y con él la partida.

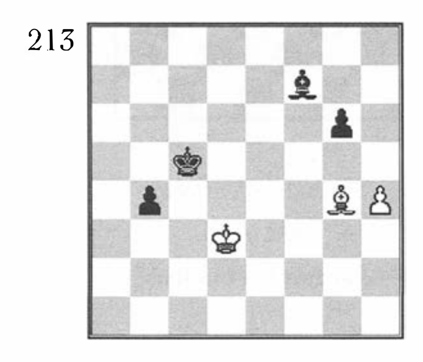
1... exf3
2.Cxf3 Cxf3+

El blanco tiene un juego más fácil luego de 2...Cd3 3.Af1.

3.Axf3 Rc5
4.Rf2 Ae6

Si ahora 5.Ad1 Rb4 y 6...Axb3 ganando.

5.Re3! Axb3
6.h4 b4
7.g4! fxg4
8.Axg4 Af7

213


9.Rd3

Ahora 9...b3 10 Rc3 Rd6 es tablas, pero no por .11 Ad1? y 12.Axb3 (que lleva a un final de peones perdido) sino por 11.h5! Por ejemplo: 11...gxh5 12.Axh5! o 11...g5 12.h6Ag6 13.Rxb3.

9... Rd5
10.Af3+ Re5

La mejor posibilidad del negro es un ataque en el flanco de rey.

11.Ae4!

Amenaza 12.Axg6! Axg6 13.Rc4, destruyendo el último peón negro.

11... b3
12.Ac6 Rf4
13.Rc3 Rg4
14.Ae4!

Se acordaron tablas por la continuación 14...Rxh4 15.Axg6.

Pat: ¿Qué tan malo tiene que ser ese alfil malo?

Noah: No mucho. En el diagrama 214 las negras sólo tienen dos peones en casillas oscuras y de todos modos pierden.

Pat: Parece que el blanco lo aburrió hasta la muerte.

Noah: No, fue más artístico que eso, a pesar de contener un muy elaborado juego de maniobras.

Lo que vemos aquí es una notable técnica que es única de estos finales: la danza de los alfiles.

Pat: ¿Por qué es una «danza»?

Noah: Ya que es una especie de pirueta entre los dos alfiles.

El blanco está buscando cualquiera de una serie de posiciones de zugzwang.

Pat: De hecho, ya vi una de ellas. Es zugzwang cuando el alfil blanco se encuentra en f6 y el negro en c7, con el turno de juego de las negras.

Un movimiento del alfil perdería un peón y uno del rey permite Rb5 o Rd5.

Noah: También es zugzwang con el alfil blanco en c3 y el negro en c7. Y existe otra con el alfil negro en g7 y el blanco en g3 o h2.

Pat: Te creo lo que dices ¿Pero cuál es la idea? Los alfiles bailan y bailan...

Noah: ....hasta la jugada 10 el blanco logra una de las posiciones que quiere: la misma del diagrama pero con el turno de las negras.

Pat: El blanco perdió un tiempo.

Noah: Ya lo entendiste. Entonces todo lo que necesita el blanco es repetir el procedimiento, la misma danza de alfiles y lograr perder otro tiempo.

A las negras se le acaban las jugadas de espera en el movimiento 21 y pierden decisivamente un peón.

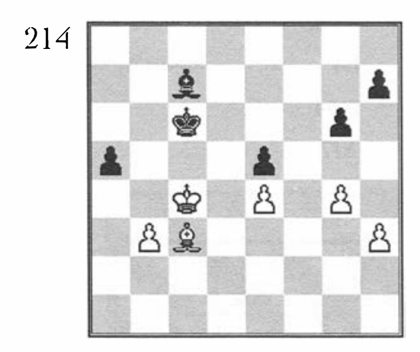
Pat: Ya sé que existen juegos como estos en los libros, pero te prometo que nunca ganaré una partida como esta.

Noah: A veces la posición se gana por sí misma. Algunos factores siempre te darán buenas posibilidades de ganar en los finales de alfiles.

Factores ganadores
1) Un mejor alfil.
2) Un peón pasado alejado.
3) El rey en la cuarta línea.

Pat: Quiero agregar otro más. 4) Un oponente que sea más tonto que uno para los finales.

214



Shabalov-Varavin
URSS, 1986
Juegan las blancas

1.Ad2!

Dirigiéndose a la diagonal h4-d8 para quitar cuadros al alfil negro.

1...	**Ad8**
2.Ae1	**Ab6**

Pero no 2...Ae7 3.Axa5 ni cualquier movimiento del rey, ya que permitiría Rd5 o Rb5.

3.Ah4 **Ae3**

El negro debe evitar la posición de zugzwang que aparece luego de 3...Ac7 4.Af6. Por ejemplo 3...Ab8 5.Ad8 ganando.

4.Ag3! **Ad4**

Si 4...Af4 5.Ae1! 5...Rb6 6.Rd5 y gana.

5.Ah2 **Ab2**
6.Ag1!

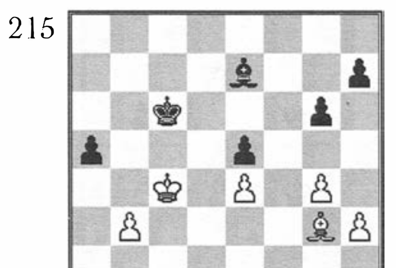
La amenaza es Af2-Ae1. Si ahora 6...Ac1 7.Af2 Ad2, permite 8.Ag3! 8...Af4 9.Ae1 ó 8...Rd6 9.Rb5, seguido de 10.Af2-Ab6.

6... **Aa3**
7.Af2 **Ae7**

Para que 8.Ae1 sea respondido con 8...Ad8.

8.Ag3

215



Si ahora 8...Af6 9.Ah2 Ag7 viene 10.g5! y el blanco gana con Ag3-Ae1.

8... **Ad6**
9.Ae1! **Ac7**
10.Ac3 **h5**

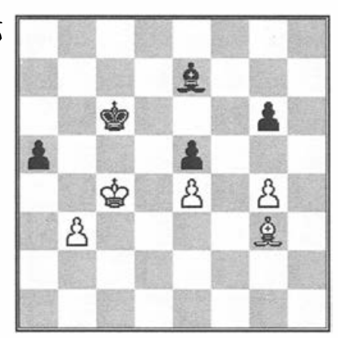
Sólo el peón «h» puede moverse.

11.Ad2 **hxg4**
12.hxg4 **Ad8**
13.Ae1 **Ab6**
14.Ah4 **Ae3**
15.Ag3 **Ad4**

Ya hemos visto esto antes, pero con los peones «h» en el tablero. De nuevo 15...Af4 pierde por 16.Ae1.

16.Ah2 **Ab2**
17.Ag1 **Aa3**
18.Af2 **Ae7**
19.Ag3

216



Se parece al último diagrama, pero aquí 19...Ad6 pierde rápido por 20.Ae1 Ac7 21.Ac3! y es zugzwang.

19... **Af6**
20.Ah2! **Ag7**
21.g5! **Af8**

No ayuda tampoco 21...Ah8 22.Ag3 Ag7 23.Ae1 Rb6 24.Rd5.

La partida siguió con **22.Axe5 Ae7 23.Af6 Ab4 24.Ac3 Ae7 25.Axa5 Axg5 26.b4 Af4 27.b5+ Rd6 28.Ac3 g5 29.e5+ Rc7 30.Aa5+** y **31.Rd5**.

Noah: No hay duda de que eso también sirve, así como las desventajas cruciales para el defensor, como tener diagonales de sólo dos cuadros.

Pat: ¿Qué significa eso?

Noah: Cuando el alcance de un alfil está seriamente limitado, como el del negro en el diagrama 217, existe un tremendo potencial para que surja el zugzwang.



El ajedrez es un cuento de hadas de 1001 errores.
Savielly Tartakower

Pat: Creo que te sigo todavía.

Noah: El negro perdió este juego ya que cuando su alfil estaba en c8 sólo tenía dos casillas a dónde ir, y en e8 únicamente tenía tres.

Pat: ¿Y eso qué?

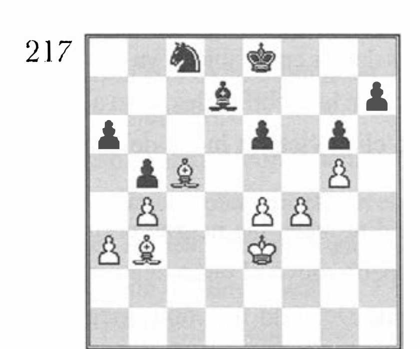
Noah: Entonces el blanco pudo ganar o perder un tiempo, como con Ad1, Af3, Ag4, Ad1 y luego penetrar.

Pat: Todavía me parece que el negro estaba aburrido a muerte. Pero debo admitir que realmente me sorprendió que el blanco cambiara su alfil de casillas negras al principio.

Noah: Es muy lógico. La ventaja de un alfil bueno sobre uno malo crece cuando las piezas restantes se cambian.

Lo mismo se puede decir para otras transiciones. En el diagrama 219, la diferencia real entre blancas y negras no parece nada evidente.

217



Kharlov-Ulybin
Campeonato soviético, 1991
Juegan las negras

1...	**Ce7**
2.Axe7!	

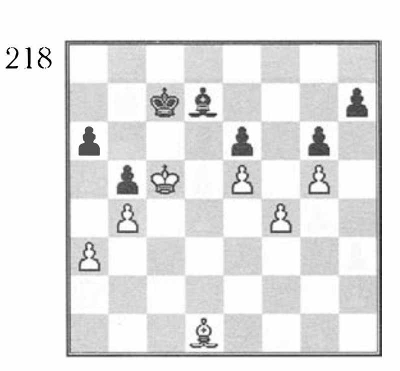
No habría entrada para el rey blanco luego de 2.Rd4 Cc6+.

2...	**Rxe7**
3.e5	**Rd8**
4.Rd4	**Rc8!**

La posición que el negro debe evitar aparece después de 4...Rc7 5.Rc5 y ahora 5...Ac6 6.Axe6, o si el rey se mueve 5.Rd6 6.Rd5, o finalmente 5...Ac8 6.a4! bxa4 7.Axa4 seguido de Ae8 o creando el zugzwang con Ab3-Ac4.

5.Rc5	**Rc7**
6.Ad1	

218



Ahora el negro perdió con **6...Ae8 7.Af3! Ad7 8.Ag4 Ac8 9.Ad1!**, ya que un movimiento del rey permite Rd6 o Rb6, y uno del alfil hace posible el zugzwang mencionado antes (9...Ad7 10.Ab3 Ac8 11.a4).

La partida podría continuar con:

6...	**Ac6**
7.Ac2!	**Ae8**

No 7...Ad7 por 8.Ab3 y es zugzwang de nuevo.

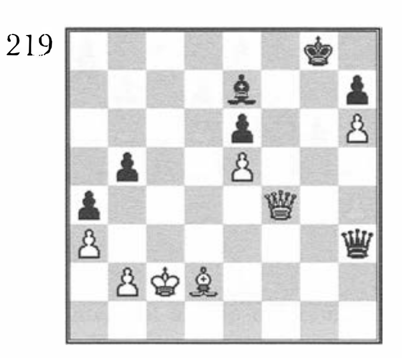
8.Ae4	**Ad7**

Si 8...Af7 9.Ac6 con un zugzwang distinto.

9.Ag2!	**Ae8**
10.Af3	**Ad7**
11.Ag4	**Ac8**
12.Ad1!	**Ad7**
13.Ab3	

Y gana, como ya se vio antes: 13...Ac8 14.a4 bxa4 15.Axa4.

219



Browne-Ivanovic
Nueva York, 1988
Juegan las negras

1... **Df5+!**
2.Dxf5

Luego de 2.Rc3 Dxf4 3.Axf4 Rf7, las negras ganan el peón «h» y con ello el juego. Por ejemplo: 4.Ad2 Rg6 5.Rd4 Af8 6.Ab4 Axh6! 7.Rc5 Ac1 8.Rxb5 Axb2 9.Rxa4 h5 y el negro llega mucho más rápido.

2... **exf5**
3.e6 **Rf8!**
4.Rc3 **Ac5**
5.Ag5 **Re8!**

El blanco, sin buenas jugadas, debe perder: 6.Af6 f4 y 7...f3 ó 6.Rd3 Ae7 7.Af4 Af6 seguido de ...Re7xe6.

PAT: Te refieres al hecho de que todos los peones blancos están en cuadros oscuros y todos los negros en cuadros claros.

NOAH: Ya lo estas captando. Esto quiere decir que el negro tiene una modesta ventaja con las damas en el tablero, ya que la dama blanca cubre las debilidades de su alfil, pero será una clara victoria luego del cambio de damas.

PAT: Entonces las negras podrán capturar al peón «h» o al peón «e» o a ambos.

NOAH: Dejando un contrajuego mínimo al blanco.

PAT: ¿Así qué esto es todo lo que debo saber de los finales de alfiles?

NOAH: Esto es suficiente, excepto por una cosa.

PAT: ¿Excepto de que?

NOAH: Excepto que todo lo que he dicho hasta el momento no sirve de nada cuando estemos hablando de los alfiles de distinto color.

PAT: ¿No se aplica?

NOAH: Casi nada. Por ejemplo, con alfiles del mismo color, la posición del diagrama 220 es un juego de niños.

PAT: Quizá hasta yo la pueda ganar.

NOAH: Pero con alfiles de diferente color, las negras tienen posibilidades de tablas, ya que pueden sacrificar su alfil por los dos peones, así que el blanco debe tener mucho cuidado.

PAT: ¿Cómo se equivocó el blanco?

Noah: Violó una regla básica de estos finales: cuando tienes dos peones conectados necesitas colocar tu rey enfrente de ellos para lograr avanzarlos.

De lo contrario, el contrincante logrará bloquearlos con éxito en una casilla como b6, en ese ejemplo.

Incluso contando con mucha ventaja en peones y aun con otras piezas en el tablero, puede ser insuficiente para ganar cuando hay alfiles de distinto color.

Pat: Es difícil de creer que el negro no pueda ganar en el diagrama 221. ¿Dónde jugó mal?

220

Somlai-Sherzer
Zalaegerszeg, 1990
Juegan las blancas

1.Rb3??

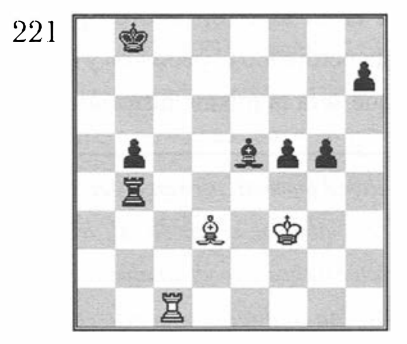
Era indispensable jugar 1.b5 Re5 2.b6 Rd6 3.Rb4, seguido de 4.a4 y 5. Rb5, y el peón «a» gana.

1...	**Ac1**
2.a4	**Re5**
3.Rc4	**Rd6**
4.Rb5	**Ad2!**

Pero no 4...Rc7?? debido a 5.Ra6! seguido de 6.b5, 7.a5, 8.b6+, 9.Rb5 y a6-a7.

5.a5	**Rc7**
6.Ra4	**Ae1**
7.b5	**Af2!**

El blanco no puede progresar y aceptó el empate luego de **8.b6+ Axb6 9.axb6+ Rxb6**.



Norwood-Rodgaard
NatWest Masters, 1986
Juegan las blancas

Las negras acaban de capturar en b4, un error que permitió:

1.Tc5!	**g4+**
2.Re2	**Tb2+**
3.Rf1	

Observe que el rey blanco sólo va por cuadros claros.

La partida fue tablas después de **3...Ad4 4.Txb5+ Txb5 5.Axb5 Rc7 6.Ad3**, ya que 6...f4 7.Af5! erige un clásico bloqueo: 7...g3 8.Axh7 y Rg2-Rf3.

NOAH: Un poco antes. En el diagrama el blanco empata incluso con cuatro peones de menos y aún estando las torres.

PAT: Parece una ilusión óptica. ¿No puede hacer algo el negro, como sacrificar una pieza para mantener vivas sus posibilidades de ganar?

NOAH: Bueno, pudo haber mantenido las torres en el tablero, pero después de 1.Tc5! esta perdiendo el peón «b» y el peón «f», así que será la misma historia: tablas.

Una debilidad especial, pero en ocasiones un privilegio salvador, es que dos alfiles de distinto color nunca se podrán atacar uno al otro. Operan en dimensiones diferentes, siempre ignorándose entre sí.
Gerald Abrahams

PAT: Así que todos estos finales acaban en tablas.

NOAH: La habilidad de los alfiles de distinto color para hacer tablas es legendaria, pero a veces exagerada. Emanuel Lasker utilizó el diagrama 222 en su *Manual de ajedrez* para ilustrar la naturaleza de tablas de este tipo de finales.

Sin embargo, estos finales son tan complicados que incluso Lasker se equivocó, sosteniendo que el negro no podía ganar.

Las ventajas materiales
no cuentan (mucho).

PAT: ¿Y sí puede?

NOAH: Lo consigue si puede llevar dos peones a cuadros oscuros.

El negro puede romper el bloqueo triangulando y luego sacrificando su peón «d». Su rey entonces llega a d3 y el resto es más o menos fácil.

PAT: ¿Quieres decir que tener peones de más usualmente no significa nada?

NOAH: No, sí son importantes. Pero puedes establecer esta regla sobre los alfiles de distinto color con toda confianza: las ventajas materiales no cuentan (mucho).

Un ejemplo sobre este caso es el diagrama 223. El blanco pierde justo después de conseguir igualar el material.

222



Juegan las negras

1... Rd4
2.Rb2

El blanco no puede permitir 2...c3.

2... Re3

Ahora 3...d2 debe ser evitado, y 3.Rc3 falla por 3...Re2 4.Ad2 b4+! así que...

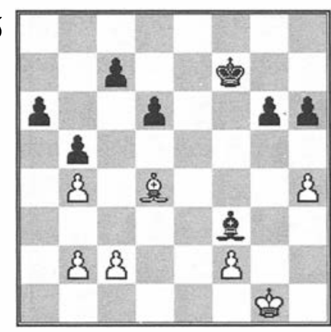
3.Rc1

En este momento, Lasker sólo daba 3...Re4 4.Aa5 Rd5 5.Rb2 Rc5 6.Ra3 y es tablas.

3... d2+!
4.Axd2+ Rd3

Ganando, ya que 5.Rb2 deja sin protección el alfil. El blanco debe permitir el avance de los peones enemigos: 5.Ab4 c3 6.Rb1 Rc4 7.Aa3 b4 8.Ac1 b3 9.Aa3 Ag6+ 10.Ra1 Rd3! (pero no 10...b2+ 11.Axb2) 11.Ac1 Rc2!

223



Spassky-Yusupov
Linares, 1990
Juegan las blancas

1.Ae3?

El blanco probablemente empataba con 1.Rf1! Re6 2.Re1. Si 2...Rf5 entonces 3.Ag7 g5 4.h5! y 5.Axh6 previniendo la creación de un peón pasado «h» (pero no 4.hxg5? por 4...Rxg5!).

1... Re6!
2.Axh6

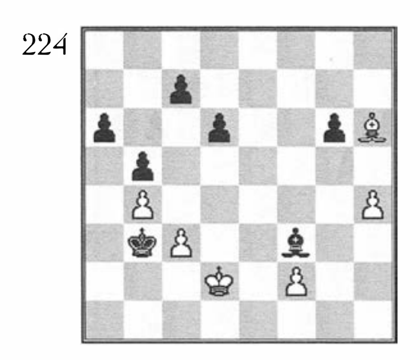
Ahora, en cambio, el rey es demasiado lento: 2.Rf1 Rd5 3.Re1 Rc4.

2... Rd5
3.Rf1 Rc4

Si ahora 4.Ad2 entonces viene 4...Ad1.

4.c3 Rb3
5.Re1 Rxb2
6.Rd2 Rb3

224



La posición todavía puede salvarse con 7.Af8! y 8. Ae7. Por ejemplo: 7...Ra4 8.Ae7 d5 9.Ad8 o incluso 8...a5 9.Ad8!!

7.Re3?? **Ad5**
8.Rd4 **Ac4**

Amenazando 9...c5+!

9.Ad2 **c5+!**

Ahora 10.bxc5 dxc5+ 11.Rxc5 pierde por 11...Rc2. Por ejemplo: 12.Ae1?? Rd1 ó 12.Ae3 Rxc3 y ...b4 o ...a5.

10.Re3 **Rc2**
11.f4 **Rd1!**

Y el blanco perdió por tiempo en esta posición sin esperanzas.

Pat: Debido a que no usó el rey para proteger su vulnerable flanco de dama.

Noah: Correcto. Fue por el peón «h» negro, pero eso no ayudó mucho ya que estaba lejos de crear un peón pasado en ese flanco.

Pat: No entiendo, el negro fue por el peón de b2 a pesar de que eso no le creaba un peón pasado.

Noah: No, no inmediatamente.

El blanco perdió porque permitió al rival crear dos peones conectados. Se le escapó una técnica fundamental en los finales de alfiles de distinto color.

El blanco no logró forzar que los peones enemigos estuvieran en casillas del mismo color del alfil rival, para así poderlos bloquear.

Pat: Como con Af8-Ae7-Ad8!

Noah: Así es. Eso hubiera empatado en el diagrama 224.

Por cierto, Boris Spassky, que jugó aquí con las blancas, una vez explicó el fracaso sus dos primeros matrimonios.

La razón, dijo, es que él y sus esposas era como «alfiles de diferente color».

Pat: Muy simpático. Entonces, si el material no importa...

Noah: No importa mucho.

Pat: Pongámoslo a tu manera: «no importa mucho».

Pero si eso no importa, ¿entonces qué?

Noah: Una apropiada colocación de las piezas. Intenta decir rápido esto tres veces.

Pat: Uhh, prefiero no hacerlo.

Noah: Sólo significa poner al rey y al alfil en las casillas correctas.

Por ejemplo, en el diagrama 225, las negras no se apresuran a llevar su rey adelante ya que saben que hay algo mucho más importante que hacer antes en esa posición.

Pat: Que es impedir al alfil blanco llegar a g4 ¿cierto?



Los alfiles de distinto color no son tan buenos para apoyar el avance de sus peones... Por esta razón, el alfil usualmente controla a los peones enemigos, dejando al rey la tarea de apoyar el avance de sus peones.

Paul Keres

Noah: Correcto. Cuando el oponente tenga dos peones pasados trata de colocar tu alfil en la diagonal que cubre las casillas de avance de ambos peones.

En este caso, se refiere a la diagonal d1-h5.

Pat: ¿No puede el blanco empatar realizando un bloqueo en los cuadros blancos?

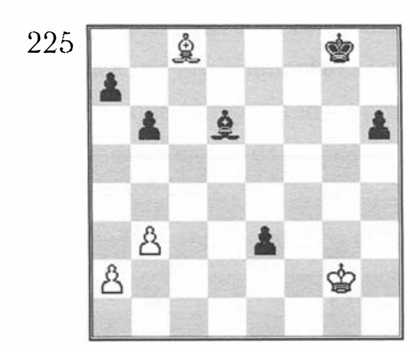
Noah: ¿Quieres decir con el alfil en h3 y el rey en f3? No funciona, ya que los peones negros están demasiado separados.

Eso es otro aspecto único del final con alfiles de diferente color: la fuerza de los peones muy separados.

En algunas otras posiciones, como con las torres, sería sólo tablas si los únicos peones que hubiera fueran de las columnas «a» o «h».

Pat: Pero no con los alfiles.

225



Slekys-Panchenko
Bratislava, 1992
Juegan las negras

1... h5!

El blanco podría empatar si lleva su alfil a la diagonal h5-d1. Por ejemplo: 1...Rg7 2.Rf3 Af4! 3.Ag4! Ag5 4.Ah5 Rf6 5.Re4 Re6 6.a4 Rd6 7.Rd4 etcétera.

2.Rf3 **Af4!**

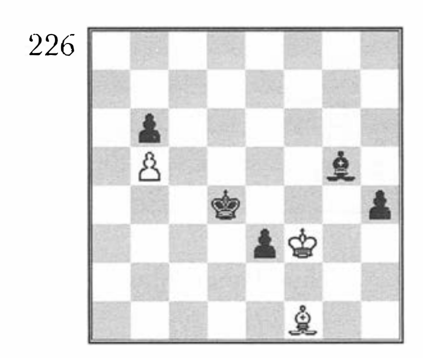
Desde luego, si 3.Rxf4 e2 ganando.

3.Aa6 **Ag5**
4.b4 **Rf7**
5.a4 **Rf6**
6.a5

Esto es lo mejor para el blanco: cambiar las mayor cantidad de peones posible.

6... **Re5**
7.axb6 **axb6**
8.Af1 **Rd4**
9.b5 **h4**

226

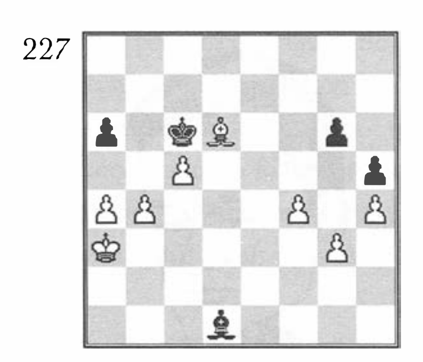


Ahora 10.Ah3 permite la invasión del rey: 10...Rd3 11.Af1+ Rd2 12.Ac4 h3.

10.Re2 **Re4!**
11.Ah3 **Rf4**

Y el rey negro llega a g3 para apoyar el avance de sus peones: **12.Ad7 Rg3 13.Rf1 h3** (con la amenaza 14...e2+! 15.Rxe2 Rg2 y ...h2 ganando) **14.Ac6 Rh2 15.Af3 Ah6! 16.Ae2 Rg3 17.Ac4 e2+** y el **blanco abandonó** en vista de 18.Axe2 h2 ó 18.Rxe2 Rg2.

227

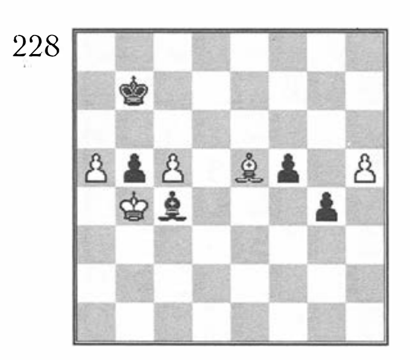


Ehlvest-Kupreichik
Moscú, 1987
Juegan las blancas

1.b5+! **axb5**
2.a5 **Rb7**
3.Rb4 **Ae2**
4.Ae5!

Una jugada clave. El blanco se dispone a sacrificar dos peones para lograr crear un peón «h» pasado, pero debe asegurarse de que los nuevos peones pasados negros no avancen demasiado.

4... **Ac4**
5.g4! **hxg4**
6.f5! **gxf5**
7.h5

228


La amenaza es 8.h6. Por ejemplo: 7...Af7 8.h6 Ag6 9.Rxb5 seguido de 10.a6+ Ra7 11.c6 ganando.

7...	**f4**
8.Axf4	**Ad3**
9.h6	**Rc6**

Las negras se encuentran en zugzwang y perdieron luego de **10.a6 Ae4 11.a7 Rb7 12.Rxb5 Ad3+ 13.Ra5 Rxa7 14.c6 Ra8 15.Rb6** y el **blanco gana**.

Noah: No, entre más separados mejor. Confírmalo en el diagrama 227. A primera vista parece fácil ya que el blanco cuenta con tres peones de ventaja. Pero a segunda vista parece difícil ya que las blancas no tienen ningún peón pasado.

Pat: Tengo la sensación que habrá una tercera vista.

Noah: A tercera vista, el blanco gana incluso después de crear una situación material igualada y dándole además al negro tres peones pasados.

Pero los peones pasados del adversario están bien controlados, gracias a 4.Ae5, mientras que el rey y alfil negros tratarán sin éxito detener las coronaciones en a8, c8 y h8.

Pat: ¿Así que, al contrario del medio juego, los peones aislados son buenos en estos finales?

Noah: Son, por lo general, mejores que los peones conectados. Y entre más aislados, mejor todavía.

Pat: ¿Existe alguna regla aquí?

Noah: No precisamente. Pero puedes decir que si existen sólo dos peones y están separados por una columna, es usualmente tablas, ya que el rey defensor puede fácilmente ir del bloqueo de un peón al bloqueo del otro.

Pat: Pero con dos o más columnas de separación...

Noah:...hay mayores posibilidades de crear un desequilibrio y ganar. El rey defensor deberá escoger cuál de los dos peones controlar.

En el diagrama 229, por ejemplo, las negras eligen llegar correctamente a un final de alfiles de distinto color.

Podían empatar en varios momentos, a pesar de que se les escapó el camino más rápido, obligar a los peones rivales del flanco de rey ubicarse en casillas blancas.

Pat: Con ...Ab4-e1.

NOAH: Así es; en estos finales por lo común es mejor atacar los peones enemigos por detrás. Pero el negro podía todavía lograr las tablas en varios puntos, moviendo su peón «g» a su cuarta línea.

PAT: ¿Y qué obtiene con eso?

NOAH: Cuando lleguen los inevitables cambios de peones, el blanco quedaría con un peón «d» y muy probablemente con un peón «f».

PAT: Separados por una sola columna, ¿y sería tablas verdad?

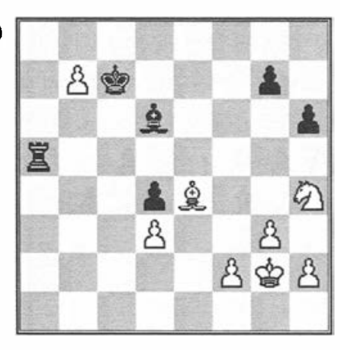
NOAH: Correcto. Pero tal como fue el juego, las negras le permitieron un peón «h» pasado, con tres filas de separación respecto al peón «d».

PAT: Y ganan. Tiene sentido hasta ahora.

Y me imagino que para el bando con ventaja romper el bloqueo es de la máxima importancia.

NOAH: Sí, eso quedará claro en el diagrama 231.

229



Ftacnik-Xu Jun
Salónica, 1988
Juegan las blancas

1.Cf5?

Con 1.Cg6 las blancas hubieran mantenido buenas posibilidades de ganar.

1...	**Txf5!**
2.Axf5	**Rxb7**
3.Rf3	**Rc7?**

La forma más fácil para llegar al empate era 3...Ab4! y 4...Ae1. Por ejemplo: 4.Re4 Ae1 5.f3 Af2.

4.Re4 **Rd8!**

El negro no debe permitir Rd5-Re6. Perder el peón «d» es grave pero no fatal.

5.Rxd4	**Re7**
6.h4!	**Ab8?!**

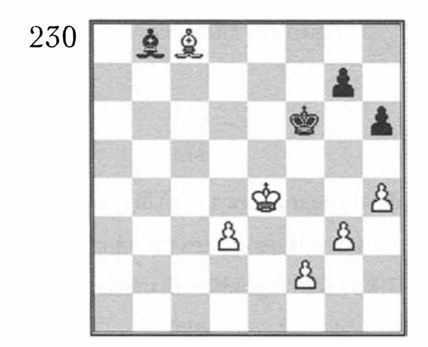
Las negras logran las tablas si juegan ...g5, que previene la creación de un peón «g» o «h» pasado. Por ejemplo: 6...Rf6 7.Re4 g5!

7.Re4 Rf6

Ahora 8.f4 g5! 9.fxg5+ hxg5 10.h5 Axg3 es tablas.

8.Ac8

230



Aquí otra vez 8...g5! es tablas (igual que 10...g5!).

8... Ac7?!
9.d4 Ad6
10.f4 Ab4?
11.g4 Ad2
12.g5+ hxg5?

Es mejor 12...Rf7 13.Rf5 Ae1! y si 14.h5 entonces 14...Ad2! y lo más que puede obtener el blanco es un peón «f» pasado.

13.fxg5+! Re7?

El error final. Con 13...Rg6 el negro todavía empataba. Por ejemplo, 14.d5 14...Rh5 seguido de 15...Rxh4 ó 14.Ag4 Ae1.

14.Rf5 Ac3
15.d5 Ab2
16.Ae6 Ac3
17.Rg6 Ad4
18.Rh7 Ac3

O bien 18...Rf8 19.h5 Ad2 20.h6 gxh6 21.g6! Ahora el peón «h» corona.

19.h5 Ad4
20.Rg8 Abandonan.

Pat: Muy bien, creo entender por qué el blanco no necesita aquí el peón «f».

Pero ¿por qué el negro no puede lograr las tablas? El también cuenta con dos peones pasados luego de 1...Axf2.

Noah: La cuarta jugada del blanco les impidió avanzar sin el apoyo del rey.

Pat: Pero el negro tiene igualdad material. Si empata con uno o dos peones de menos en otras posiciones, ¿por qué no aquí?

Noah: Debido a que los peones blancos no están bloqueados y amenazan con avanzar.

En los finales con alfiles de distinto color, la movilidad de los peones es funda-

mental. Los peones paralizados son peones inútiles.

Pat: Pero para lograr adelantar su peón «c» el blanco permitirá al rey negro llegar a quedar enfrente de sus peones.

Noah: Cierto, pero el blanco lleva su peón hasta c6 y siempre existe la amenaza de coronarlo en dos jugadas.

Esto quiere decir que el alfil negro quedará atado a la diagonal h2-c7. Y también significa que el rey blanco ya no necesita defender el peón de b6 y estará libre de llegar de forma decisiva hasta d7.

Pat: Quizá le diga a mis rivales que sólo juguemos finales de alfiles del mismo color.

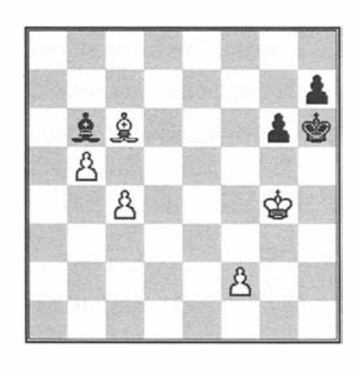
Noah: O mejor dales mate en el medio juego. Eso ahorra tiempo.

Pat: Sí, pero de cualquier manera ya no tengo tanto miedo de los finales. Al menos eso me parece en este momento. Nos vemos el lunes, luego de la partida de torneo que tengo en el club.

Noah: Buena suerte.

Pat: Gracias, la necesitaré.

231



Kaminski-Prandstetter
Berlín, 1991
Juegan las blancas

1.Rf4!

El rey debe llegar ahora a d6. Un grave error es 1.f4?? que salva el peón pero permite 1...Rg7 2.Rf3 Rf6 3.Re4 Re6 logrando las tablas.

1...	**Axf2**
2.Re5	**Rg7!**
3.Rd6	**Rf8**
4.Ae4!	

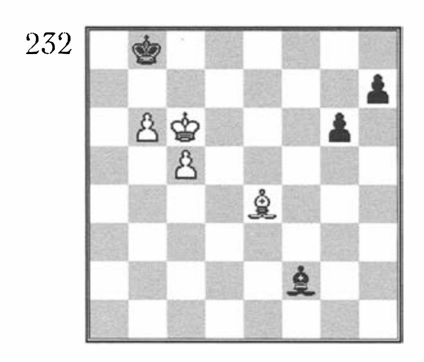
Ahora si 4...Rg7 5.c5 h5 6.b6 y los peones blancos son mucho más rápidos.

4...	**Re8**
5.Rc7!	**Ag3+**
6.Rb7	**Af2**

Correctamente restringiendo al peón «c».

7.Rc6 **Rd8**
8.b6 **Rc8**
9.c5 **Rb8**

232



10.Rb5 **Ae3**
11.c6 **Af4**
12.Ad5

El blanco amenaza llevar su alfil a la diagonal h3-c8. Por ejemplo con 13.Ag8 h5 14.Af7 h4 15.Ae6!, tal como en la partida.

12... **h5**
13.Af7 **h4**
14.Ae6! **g5**
15.Ag4 **Ag3**

Pero no 15...Ae3?? 16.c7+ lo que explica la maniobra del alfil blanco.

16.Rc4 **Ah2**
17.Rd5 **Ag3**
18.Re6

Amenaza Rd7.

18... **Af2**
19.c7+ **Abandonan.**

Notas

Capítulo 12
El club de ajedrez

Escena:
El club de ajedrez, tres días después. Pat, con las piezas blancas, está mostrando con orgullo su última partida de torneo. Empezó con:

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ae3 e5 7.Cf3 Ae7 8.Ac4 0–0 9.0–0 Ca5 10.Ae2 Ae6 11.h3 Cc4 12.Ac1 Tc8 13.Dd3 h6 14.b3 Cb6 15.Td1 a6 16.Ab2 Dc7 17.a4! d5? 18.exd5 Cbxd5 19.Cxd5 Axd5 20.Axe5! Dxc2 21.Dxc2 Txc2.

Noah: Déjame entenderte bien. ¿Forzaste la llegada de un final con igualdad material?

Pat: Eso creo. Me parecía tan bueno que no quise dejar pasar esa oportunidad.

Incluso después de pasear por la sala de juego todavía me gustaba mucho mi posición, ya que mi rival no podía evitar que mi caballo llegue a f5.

Noah: Es verdad. Conservabas muy buenas posibilidades, incluso si el negro hubiera mantenido su torre en la séptima línea.

Pat: Pero preferí dejar pasar el final de torres que podía obtener con 24.Cxe7+. Ya sabes lo difíciles de ganar que son los finales de torres.

Noah: Uh huh.

Pat: La parte más dura fue decidir deshacer mi ventaja de la pareja de alfiles en la jugada 27.

Noah: Pero fuiste capaz de visualizar lo fuerte que era tu posición después de 28.Tf3 y qué poco contrajuego tenía tu oponente.

Pat: Y me tomó un buen tiempo ver que yo quería realmente un final de alfiles. Es decir, ya sabía lo suficiente para no cambiar demasiados peones.

Noah: Correcto. Cambiar piezas y no peones. También tomaste una buena decisión al llevar tus torres a las casillas más flexibles en f3 y d1.

Pat: Sí, incluso en el *post mortem* mi contrario no pudo entender por qué su torre en la séptima no significaba gran cosa.

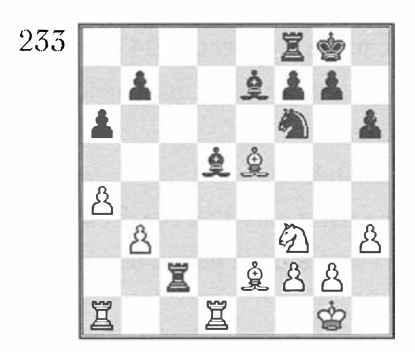
Noah: Así que acabó cambiándola. Me gustó la manera en que cambiaste tu otra torre y luego corriste con tu rey al flanco de dama.

Pat: Sí, la forma en que lo vi fue que siempre podía crear un peón pasado en el flanco de rey cuando estuviera preparado.

Noah: En otras palabras, no te apresuraste.

Pat: Supongo que no lo hice.

233



22.Cd4! **Tcc8**

O bien 22...Tb2 23.Cf5! Txe2 24.Cxe7+ Rh7 25.Axf6 Axb3! 26.Tdb1 Ac2 27.Txb7 gxf6 28.Cd5!

23.Cf5 **Tfe8**
24.Cxg7!

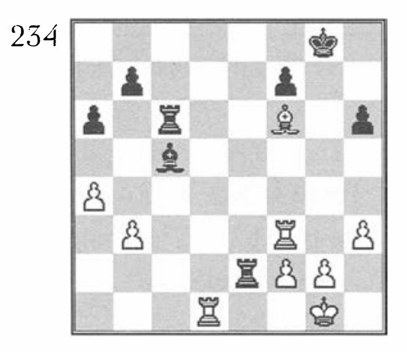
El blanco sólo estaría un poco mejor luego de 24.Cxe7+ Txe7 25.Axf6 gxf6 26.Txd5 Txe2.

24... **Rxg7**
25.Txd5 **Rg8**
26.Td3 **Ac5**

Si 26...Tc2 27.Af3 y el peón «b» sería un objetivo de ataque. Por ejemplo: 27...b5 28.axb5 axb5 29.Ta6 y 30.Tb6.

27.Axf6! **Txe2**
28.Tf3 **Tc6**
29.Td1!

234



Ahora 29...Axf2+ permite 30.Rf1! Tec2 31.Td8+. Por ejemplo: 31...Rh7 32.Th8+ Rg6 33.Tg8+ Rh7 34.Tg7+ seguido del decisivo jaque a la descubierta 35.Txf7+.

29... **Ab6**
30.Ah4 **Te4**
31.Ag3 **Td4**
32.Txd4 **Axd4**

33.Td3 **Af6**

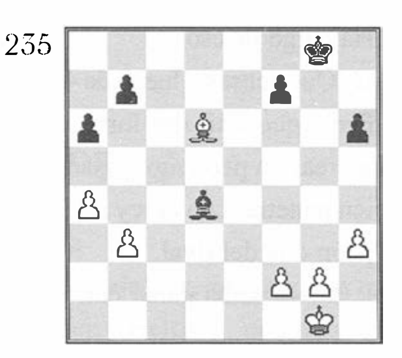
34.Td6!

Ahora 34...Tc1+ 35.Rh2 Rg7 36.Tb6 y se gana otro peón.

34... **Txd6**

35.Axd6 **Ad4!**

235



Es la única forma de activar el rey negro y restringir al blanco.

36.Rf1 **Rg7**

37.Re2 **Rg6**

O 37...Rf6 38.g4 Re6? 39.Af8.

38.Af4 **h5**

39.g4 **hxg4**

40.hxg4 **Rf6**

41.Ae3 **Ab2**

42.Rd3 **Re5**

43.Rc4 **Aa3!**

De otra manera sigue 44.Rc5 y 45.Rb6 ganando el peón «b».

44.b4 **Ab2**

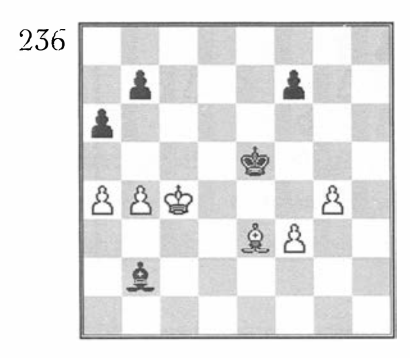
Pero no 44...Re4? 45.Rb3! atrapando al alfil.

45.Rc5 **Aa3**

46.Rc4 **Ab2**

47.f3!

236



Evitando ...Re4 y creando un mini-zugzwang. Si ahora 47...Re6 48.Rc5 Aa3 49.Ad2 Rd7 50.Rb6 Rc8 51.g5 el blanco logra un peón «g» ganador.

47... **Aa1**

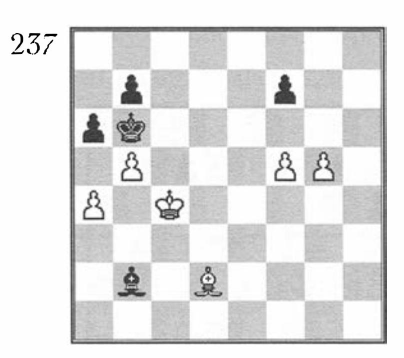
48.Ah6! **Rd6**

La amenaza 49.Ag7+ obliga a retroceder el rey.

49.Af8+! **Rc6**

O bien 49...Re6 50.Rc5.

50.b5+	**Rb6**
51.Ab4	**Ab2**
52.Ad2	**Ag7**
53.f4	**Af6**
54.g5	**Ag7**
55.f5	**Ab2**



56.Ac3	**Ac1**
57.g6	**fxg6**
58.fxg6	**Ah6**

La última trampa. Sería un grave error jugar ahora 59.a5+? Ra7 60.b6+ Ra8 61.g7 Axg7 y el blanco no puede ganar.

59.g7	**Axg7**
60.Axg7	**Ra5**
61.Rc5!	**Abandonan.**

Es claro el triunfo luego de 60...Rxa4 61.b6.

NOAH: También me gustó cuando cambiaste el segundo par de torres en el movimiento 34, al amenazar ganar un peón del flanco de dama.

PAT: Bueno, en realidad no necesitaba ganar otro peón. Sólo quería hacer crecer la fuerza de mis peones cambiando material.

NOAH: Y también encontraste dónde debían estar tus peones del flanco de rey.

PAT: Hay algo de eso.

NOAH: ¿Qué pensaste luego de 43.Rc4?

PAT: Pensé que tenía dos formas de ganar. Podía crear un peón «g» pasado o podía también penetrar con el rey a c5 y b6 y ganar el peón «b» del rival.

NOAH: No se podía ganar con un sólo plan.

PAT: Así es. Y resultó que todo dependía de lo que hiciera el rey negro. A cualquier lado que fuera yo podía crear, tu sabes, un desequilibrio.

NOAH: Él utilizó su alfil muy bien para impedirte llegar a c5.

PAT: Sí, pero no era una fortaleza. Así que sólo di unas vueltas hasta resolver qué debía hacer.

Después de todo, no hay tanta prisa en un final como estos. ¿Sabías que un final no es como un medio juego?

NOAH: Sí, he escuchado algo al respecto.

PAT: Cuando encontré 48.Ah6 sabía que estaba ganado. Vi que podía empujar su rey del centro con ayuda de Ag7+ o Af8.

NOAH: Y esa última maniobra del alfil a la diagonal a5-d2 fue muy bonita. Impidió ...Ra5 y preparó el avance de los peones del flanco de rey.

PAT: No había nada que pudiera hacer mi oponente después de eso. Su rey estaba en el flanco equivocado para detener mi peón «g».

NOAH: A veces un buen plan gana por sí mismo.

PAT: Me gustaría decir que vi todo desde que cambié las damas...

NOAH: ...pero no eres tan fuerte todavía para mentir de esa manera.

PAT: Sólo quiero ser lo suficientemente fuerte para no sentirme avergonzado de mí mismo.

NOAH: Sobre eso, yo no me preocuparía más.

Epílogo

ESCENA:
El club de ajedrez, tres semanas más tarde. Entra Terry Belfisch, un prometedor pero todavía inexperto aficionado que acaba de perder una partida de torneo.

TERRY: ¡Maldición!

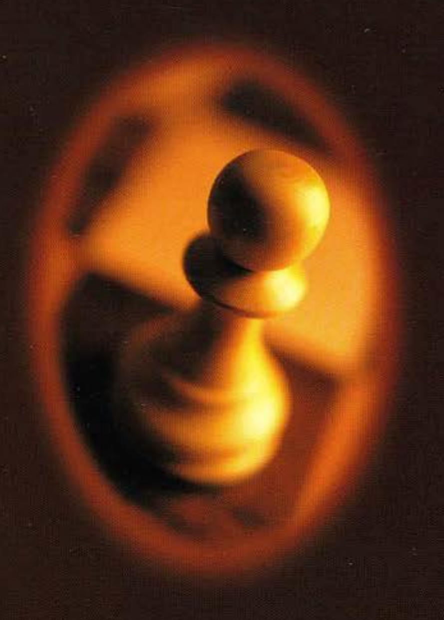
PAT: ¿Perdiste de nuevo?

TERRY: Y tenía un juego ganado. Debo ser el único idiota en el mundo que puede perder un final de caballos con dos peones de ventaja.

PAT: No seas tan duro contigo. Enséñame la partida y quizá te pueda decir dónde te equivocaste.

Sabes, como un famoso personaje dijo una vez...

Finales de ajedrez se terminó de imprimir en septiembre de 2002, en Litográfica Ingramex, S.A. de C.V. Centeno No. 162, col. Granjas Esmeralda, C.P. 09810, México, D.F.



Finales de ajedrez no es un libro común. Además de abordar con gran claridad y precisión expositiva las complejidades de ésta, la tercera etapa de una partida, el destacado Gran maestro internacional, Andrew Soltis, ha optado por presentarnos cada tema como si de un diálogo socrático se tratara. Así, por medio de preguntas entre un supuesto Gran maestro de ajedrez y su alumno, el lector podrá emprender una muy peculiar y fructífera aproximación a temas esenciales de los finales de peones, dama, torres, alfiles y caballos, teniendo una idea precisa de los principios que los mejores jugadores suelen poner en acción sobre el tablero. Asimismo, cada tema ha sido ilustrado con diagramas provenientes de partidas recientes del más alto nivel, hecho que ilustra los aspectos prácticos del ajedrez moderno, y no solamente los principios que guiaron el llamado "ajedrez clásico".

Con *Finales de ajedrez* pronto detectará los errores más comunes en su juego para lograr un sustancial aumento en su fuerza ajedrecística. En suma, la obra del Andrew Soltis ofrece toda una nueva perspectiva en las técnicas de enseñanza.

"Siendo brutalmente honesto, éste es uno de los libros más brillantes e instructivos que he visto (y los he visto todos). La mayoría de los libros de finales son demasiado complejos para el jugador común. Casi todos son aburridos y, a fin de cuentas, resultan inútiles. Al contrario, el libro de Soltis contiene una rara mezcla de entretenimiento, instrucción profuñda y buen diseño editorial […] En mi opinión, éste es el mejor libro de finales que se ha escrito para el jugador amateur. ¡Una compra obligada!"

Maestro internacional Jeremy Silman
Inside Chess Online



Av. Universidad 767,
Col. Del Valle
03100 México, D.F.
Tel. (55) 5420 75 30
Fax. (55) 5604 2304
www.editorialaguilar.com
info@editorialaguilar.com